



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
PADA PEMBELAJARAN PPKN UNIT 4 NEGARAKU INDONESIA DI
KELAS IV SDN 1 GIRI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SKRIPSI

Oleh
Putri Eka Agustina
200210204175

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
PADA PEMBELAJARAN PPKN UNIT 4 NEGARAKU INDONESIA DI
KELAS IV SDN 1 GIRI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SKRIPSI

Oleh
Putri Eka Agustina
200210204175

Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Chumi Zahroul Fitriyah, S. Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing Anggota : Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2024**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafaat-Nya. Segenap kerendahan hati, skripsi ini dipersembahkan kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Kedua orang tua saya, (Ahmad Rozik & Maria Ulfa) yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, baik batin maupun moril, serta mendukung penuh atas segala cita-cita dan keinginan. Terima kasih telah berjuang untuk kehidupan saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada dalam setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
2. Guruku tercinta yaitu guru TPQ, TK, SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi, terima kasih atas ilmu yang diberikan kepada saya.
3. Almamater tercinta Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5).¹

¹Kementerian Agama Republik Indonesia. 2019. *Al-Quran dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama Republik Indonesia.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Eka Agustina

NIM : 200210204175

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 06 Desember 2024

Yang menyatakan,

Putri Eka Agustina

NIM. 200210204175

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Jum’at

Tanggal : 06 Desember 2024

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

| Pembimbing | Tanda Tangan |
|---|--------------|
| 1. Pembimbing Utama | |
| Nama : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. | () |
| NIP : 19770915 200501 2 001 | |
| 2. Pembimbing Anggota | |
| Nama : Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si | () |
| NIP : 760017083 | |
| Penguji | |
| 1. Penguji Utama | |
| Nama : Dra. Suhartiningsih, M.Pd. | () |
| NIP : 19601217 198802 2 001 | |
| 2. Pembimbing Anggota | |
| Nama : Fathan Fihrisi M.Pd.I. | () |
| NIP : 19891218 202421 1 001 | |

ABSTRACT

The rapid development of technology at this time is very beneficial in the world of education, with technology it can be used by teachers as a tool for delivering material during learning. Learning media is one of the important things in efforts to improve the quality of education and also support the learning process. One of them is audio visual, namely learning videos. One of the supporting applications in making videos is powtoon which can make it easier for students to understand learning material, especially in PPKn learning which is abstract learning so it requires learning media that can visualize it clearly. The research methods used are interviews with teachers and students, observation, distribution of questionnaires, implementation of learning outcomes tests, and documentation. The validity of the learning media developed can be determined after validation is carried out by 3 experts, namely media, language and material experts. Validation test results from the third expert obtained a score of 85.1 in the very worthy category. The relative effectiveness test results show a result of 80%, powtoon-based learning media is in the very high effectiveness category. The practicality test results obtained a score of 90.8 and it is included in the very practical category. The conclusion of this research is that powtoon-based learning media meets the requirements of being valid, effective and practical and can be used for fourth grade elementary school students.

Keywords: *Education, Powtoon, & PPKn.*

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri; Putri Eka Agustina; 200210204175; 53 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan juga menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah media audio visual yaitu video, aplikasi penunjang dalam pembuatan video adalah *powtoon*. Khususnya pada mata pelajaran PPKn yang merupakan pembelajaran yang abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikannya dengan jelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2023 diperoleh informasi pembelajaran pada unit 4 kegiatan belajar 2 guru hanya menggunakan media buku ataupun gambar, hal ini membuat peserta didik kurang memahami dan tertarik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Mengingat pada unit 4 memerlukan hal yang nyata dalam memvisualisasikannya pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran.

Permasalahan kurangnya pemahaman peserta didik pada unit 4 kegiatan belajar 2 menjadi dasar perumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri? dan bagaimanakah kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri dan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) oleh Borg and Gall. Proses pengembangan produk penelitian ini menggunakan delapan tahapan, meliputi; (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain awal; (4) validasi awal; (5) revisi desain produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba keefektifan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Giri dengan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah masing-masing 20 peserta didik. Metode dan instrumen penelitian yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket, lembar validasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil validitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui setelah dilakukan validasi oleh 3 ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Media pembelajaran berbasis powtoon yang telah dikembangkan memperoleh skor 85,1 dengan kategori sangat layak. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan hasil 80%, maka media pembelajaran berbasis powtoon termasuk kategori keefektifan sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan diperoleh skor 90,8 dan termasuk kategori sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini yakni media pembelajaran berbasis powtoon memenuhi syarat valid, efektif dan praktis serta dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, kupersembahkan skripsi ini sebagai ucapan terima kasih yang besar dan tulus kepada:

1. Kedua orang tua saya, (Ahmad Rozik & Maria Ulfa) yang selalu mendoakan, selalu menenangkan dari sesuatu hal yang saya takutkan, memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, baik batin maupun moril, serta mendukung penuh atas segala cita-cita dan keinginan. Terima kasih telah berjuang untuk kehidupan saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada dalam setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
2. Bapak Dr. Mohamad Na'im, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Dr. Muhammad Irfan Hilmi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing anggota yang telah memberikan bimbingan, motivasi, petunjuk dan arahan dalam kegiatan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Suhartiningsih, M.Pd. dan Bapak Fathan Fihrisi M.Pd.I. Selaku dosen penguji utama dosen penguji anggota yang telah membimbing dan memberi saran beserta masukan dalam kegiatan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu, wawasan dan arahan selama kuliah hingga penyusunan skripsi ini.

7. Seluruh subjek peneliti yang telah meluangkan waktunya dan memberi arahan dalam kegiatan penyusunan skripsi ini.
8. Anak Sholihah Crew, sahabat yang selalu memberikan semangat dan yang selalu ada ketika suka maupun duka.
9. Rekan Wajukip yang memberikan semangat dalam menyusun skripsi.
10. Seluruh rekan-rekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas kebersamaannya.
11. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang turut membantu, memberi dukungan dan motivasi, semoga selalu dalam lindungan Allah Swt.

Semoga bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak tersebut dicatat sebagai amal baik oleh Allah SWT. Demi kesempurnaan skripsi ini kritik dan saran dari semua pihak sangat diperlukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan edukasi baru bagi penulis untuk penelitian selanjutnya.

Jember, 06 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSEMBAHAN..... | ii |
| MOTTO | iii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN | v |
| <i>ABSTRACT</i> | vi |
| RINGKASAN | vii |
| PRAKATA..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Media Pembelajaran..... | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran | 6 |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran..... | 7 |
| 2.2 Powtoon | 8 |
| 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Powtoon</i>..... | 8 |
| 2.4 Unit 4 Negaraku Indonesia | 10 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu Yang Relevan | 11 |
| 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian..... | 13 |
| BAB 3. METODE PENELITIAN..... | 15 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 15 |
| 3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian..... | 15 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3 Definisi Operasional..... | 16 |
| 3.4 Prosedur Penelitian..... | 17 |
| 3.4.1 Penelitian pendahuluan..... | 18 |
| 3.4.2 Perencanaan dan pengembangan | 18 |
| 3.4.3 Pengembangan Desain Awal..... | 19 |
| 3.4.4 Validasi awal | 19 |
| 3.4.5 Revisi Desain Produk..... | 19 |
| 3.4.6 Uji Coba Produk | 19 |
| 3.4.7 Revisi Produk..... | 19 |
| 3.4.8 Uji Coba Keefektifan Produk | 20 |
| 3.5 Metode Pengumpulan Data..... | 20 |
| 3.6 Intrumen Penelitian | 21 |
| 3.7 Teknik Analisis data..... | 23 |
| 3.7.1 Validasi Produk | 23 |
| 3.7.2 Validasi Empirik..... | 25 |
| 3.7.3 Uji reabilitas instrumen..... | 26 |
| 3.7.4 Analisis indeks daya pembeda (IDP) dan indeks kesulitan (IKES) instrumen tes..... | 28 |
| 3.7.5 Analisis uji coba keefektifan..... | 31 |
| BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN | 34 |
| 4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon | 34 |
| 4.1.1 Penelitian Pendahuluan..... | 34 |
| 4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan | 35 |
| 4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal | 35 |
| 4.1.4 Validasi Desain Produk | 38 |
| 4.1.5 Revisi Desain Awal Produk | 38 |
| 4.1.6 Uji Coba Penggunaan | 40 |
| 4.1.7 Revisi Produk Pengembangan | 41 |
| 4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk | 41 |
| 4.2 Hasil Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon | 41 |

| | |
|--|-----------|
| 4.2.1 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Powtoon..... | 41 |
| 4.2.2 Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon | 42 |
| 4.2.3 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon.... | 44 |
| 4.3 Pembahasan..... | 45 |
| BAB 5. PENUTUP..... | 49 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 49 |
| 5.2 Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 51 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 54 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian | 14 |
| Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian pengembangan dalam pendidikan | 18 |
| Gambar 4.1 Mencari Aplikasi Powtoon di Google | 36 |
| Gambar 4.2 Masuk di Aplikasi Powtoon | 36 |
| Gambar 4.3 Desain Produk pada Aplikasi Powtoon Premium | 37 |
| Gambar 4.4 Memasukkan Dubbing ke Dalam Produk | 37 |
| Gambar 4.5 Mengunggah Video di Youtube. | 38 |
| Gambar 4.6 Penambahan Pertanyaan Interaktif Setelah Materi | 39 |
| Gambar 4.7 Penambahan Aba-Aba Sebelum Pemberian Soal..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Uji Homogenitas dengan aplikasi SPSS | 16 |
| Tabel 3.2 Kriteria Pencapaian Nilai Validasi Produk oleh Validator Ahli | 24 |
| Tabel 3.3 Nilai Validasi Media, Bahasa, dan Materi | 24 |
| Tabel 3.4 Nilai Instrumen Tes..... | 24 |
| Tabel 3.5 Nilai Instrumen Respon Minat Peserta Didik | 24 |
| Tabel 3.6 Hasil Analisis Korelasi Instrumen tes | 25 |
| Tabel 3.7 Kriteria Hasil Uji Reabilitas..... | 27 |
| Tabel 3.8 Tabel Validitas | 27 |
| Tabel 3.9 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda..... | 29 |
| Tabel 3.10 IDP dan IKES Kelompok Pandai dan Kelompok Rendah..... | 29 |
| Tabel 3.11 Klasifikasi Indeks Kesulitan | 30 |
| Tabel 3.12 Rangkuman Hasil Analisis IDP dan IKES..... | 31 |
| Tabel 3.13 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif | 32 |
| Tabel 3.14 Kriteria Respon Peserta didik | 33 |
| Tabel 4.1 Saran dari Validator..... | 38 |
| Tabel 4.2 Hasil Revisi Media Pembelajaran Audio Visual..... | 39 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Respon Peserta Didik | 40 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi oleh Validator Ahli..... | 42 |
| Tabel 4.5 Uji Independent Sample T-Test | 43 |
| Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik..... | 45 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Matrik Penelitian | 54 |
| Lampiran 2. Hasil Wawancara Pendidik dan Peserta Didik | 56 |
| Lampiran 3. Hasil Observasi Pembelajaran Kelas IV | 59 |
| Lampiran 4. Nilai Hasil UTS Peserta Didik Kelas IV A dan B | 60 |
| Lampiran 5. Hasil Uji Homogenitas | 62 |
| Lampiran 6. Hasil Validasi Media, Bahasa, dan Materi | 63 |
| Lampiran 7. Hasil Validasi Instrumen Tes | 66 |
| Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen Respons Peserta Didik | 68 |
| Lampiran 9. Instrumen Tes | 70 |
| Lampiran 10. Uji Coba Penggunaan | 93 |
| Lampiran 11. Modul Ajar | 95 |
| Lampiran 12. Dokumentasi | 116 |
| Lampiran 13. Produk Powtoon | 118 |
| Lampiran 14. Hasil Post-Test Kelas Eksperimen | 119 |
| Lampiran 15. Hasil Post-Test Kelas Kontrol | 120 |
| Lampiran 16. Hasil Angket Respon Peserta Didik | 121 |
| Lampiran 17. Surat Ijin Observasi | 122 |
| Lampiran 18. Surat Ijin Uji Coba..... | 123 |
| Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian | 124 |
| Lampiran 20. Surat Selesai Penelitian | 125 |
| Lampiran 21. Biodata Peneliti | 126 |

BAB 1. PENDAHULUAN

Topik yang di bahas pada bab ini meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini sangat menguntungkan dalam dunia pendidikan, dengan adanya teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penyampaian materi pada saat pembelajaran. Kemajuan teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan dapat mendorong untuk memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan (Puspitaningrum dkk., 2022:92). Namun, guru juga perlu untuk memiliki pemahaman tentang teknologi tersebut, agar dapat menggunakannya saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Tetapi pada kenyataannya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kurang terlaksana yang diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman guru mengenai kemampuan teknologi atau keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Pada proses pembelajaran tentunya guru tidak akan pernah lepas dari media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan juga menunjang proses pembelajaran, karena dapat menambah minat belajar peserta didik dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi yang disajikan (Nurrita, 2018). Sehingga terciptalah proses pembelajaran yang efektif, valid, dan efisien guna mencapai hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah media *audiovisual*. Media *audiovisual* menurut Setiyawan (2020:200) merupakan media yang mengandung unsur suara dan gambar yang membantu sebagai penghubung dalam menyampaikan penjelasan terkait pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, contohnya yaitu rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya. Video merupakan teknologi gambar yang dapat bergerak.

Video dapat dikembangkan menjadi sebuah media yang bisa meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar yang berupa animasi. Salah satu aplikasi penunjang dalam pembuatan video adalah *powtoon*. *Powtoon* merupakan web/aplikasi gratis untuk membuat video. Hasil akhir dari video tersebut kemudian diupload ke *youtube*.

Berbeda dengan media yang telah ada sebelumnya *powtoon* dapat memberikan pemahaman yang lebih menarik, praktis, dan mencakup segala aspek indera peserta didik (Anggita, 2020:50). Menggunakan media pembelajaran *powtoon* ini guru dapat memasukkan berbagai macam gambar dan informasi mengenai materi dengan pengemasan yang lebih menarik yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran PPKn yang berupa muatan pelajaran yang membentuk karakter peserta didik (Anatasya & Dewi, 2021:294). Pembelajaran PPKn ini merupakan pembelajaran yang abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikannya dengan jelas. Sejalan dengan materi yang akan digunakan dalam pengembangan ini yaitu dari salah satu unit yang ada di buku PPKn di kelas IV yaitu Unit 4 tentang Negaraku Indonesia. Materi ini sangat penting agar peserta didik dapat mengetahui apa saja faktor yang dapat memperkuat NKRI dan bagaimana arti penting keutuhan NKRI karena mereka adalah calon penerus bangsa. Capaian Pembelajaran (CP) dari materi ini adalah peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI, memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah. Tujuan dari Unit 4 kegiatan belajar 2 ini adalah agar peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan peserta didik dapat menganalisis arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Adanya perkembangan teknologi dan ketersediaan alat bantu dapat membantu dalam penyampaian materi, namun juga perlu melihat kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 1 Giri Kabupaten Banyuwangi pada tanggal 3 Oktober 2023, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran guru-

guru masih menggunakan media yang sederhana misalnya media gambar atau dari buku siswa saja. Saat pembelajaran berlangsung tidak jarang peserta didik lebih suka berbincang dengan temannya dibanding memperhatikan penjelasan guru dikarenakan media yang digunakan kurang bervariasi, sehingga tidak dapat menarik perhatian peserta didik.

Setelah dilakukan wawancara dengan guru pada tanggal 3 Oktober 2023, didapatkan bahwa pada proses pembelajaran PPKn guru membutuhkan media pembelajaran, karena pembelajaran masih terbatas melalui metode ceramah dan penugasan. Guru menyatakan bahwa peserta didik kelas IV cenderung cepat bosan dan ramai pada saat guru menjelaskan pembelajaran. Pada mata pelajaran PPKn khususnya pada materi faktor yang dapat memperkuat NKRI dan arti penting keutuhan NKRI guru hanya menggunakan media buku ataupun gambar, hal ini membuat peserta didik kurang memahami dan tertarik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Mengetahui hal tersebut, tentunya pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sebuah kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran akan berdampak pada minat belajar peserta didik. Apabila minat peserta didik terhadap pembelajaran kurang, maka akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan sulit dicapai, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal. Supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran guru harus melakukan inovasi dalam mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang ada maka pembelajaran ini merujuk pada perlunya pengembangan media pembelajaran. Media *powtoon* ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan. Sesuai dengan penelitian yang telah Apriliani, dkk (2021) lakukan yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis *Powtoon* untuk mengembangkan karakter tanggung jawab”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran video berbasis *powtoon* ini sangat layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran ini selain dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi hal ini juga dapat membuat peserta didik

menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media ini dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan bervariasi dengan adanya berbagai macam animasi yang ditampilkan yang dapat memotivasi peserta didik dalam menerima materi yang disajikan oleh guru. Mengingat pada unit 4 memerlukan hal yang nyata dalam memvisualisasikannya pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran, dengan menggunakan media ini peserta didik dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena disuguhkan dengan gambar yang bergerak, bervariasi, dan juga dengan suara yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran PPKn di kelas IV SD unit 4 dengan judul “Pengembangan Media *Powtoon* Pada Pembelajaran PPKn SD Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri”. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan membuat video pembelajaran yang memiliki kesesuaian dengan materi dari buku siswa, yaitu unit 4 Negaraku Indonesia pada kegiatan belajar 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri?
- b. Bagaimanakah kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri.

- b. Untuk mengetahui keefektifan, kepraktisan, dan kevalidan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk beberapa pihak yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- b. Bagi guru, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran muatan PPKn kelas IV pada unit 4.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi untuk penulisan-penulisan karya ilmiah.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) media pembelajaran; (2) media *powtoon*; (3) unit 4 negaraku Indonesia; (4) hasil belajar; (5) penelitian terdahulu; dan (6) kerangka berpikir penelitian.

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada sebuah proses pembelajaran, terjadi sebuah komunikasi antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berjalan dengan baik jika diantara keduanya dapat berjalan dengan lancar, yang mana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan untuk menerima informasi tersebut dengan baik juga. Agar dapat menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi sehingga tercipta komunikasi yang efektif, diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Nurrita (2018: 174) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, konsentrasi, serta minat peserta didik dalam belajar sehingga dapat mendorong pembelajaran yang terarah, memiliki tujuan, dan terkendali. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik itu benda maupun lingkungan yang ada di sekitar peserta didik (Angely dkk, 2023:751). Ekayani (2017) menyampaikan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana fisik dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan mengartikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau

peserta didik yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar termotivasi sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah saja tetapi dapat menuntun peserta didik untuk dapat memahami secara nyata materi yang di sampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah juga sangat penting, mengingat bahwa pada usia anak sekolah dasar (SD) termasuk dalam tahap operasional konkret, jika penyajian materi dibantu dengan menggunakan media pembelajaran maka akan membuat pembelajaran tersebut lebih efektif dan lebih aktif. Menurut Sanjaya (dalam Aghni, 2018:100), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi dari penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Media pembelajaran dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Fungsi kebermaknaan. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, yaitu pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis serta mencipta.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi untuk setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang tengah di sampaikan.
- e. Fungsi individualitas. Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda, baik itu dari pengalaman, gaya belajar, maupun kemampuan peserta didik media pembelajaran dapat membantu kebutuhan setiap individu yang memiliki minat serta gaya belajar yang berbeda.

Selain dari fungsi di atas media pembelajaran juga berfungsi sebagai:

- a. Menangkap suatu obyek dan peristiwa-peristiwa tertentu, dapat didokumentasikan dengan foto, film serta direkam melalui video atau audio.
- b. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu, melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- c. Menambah semangat serta motivasi belajar peserta didik, perhatian peserta didik pada materi pembelajaran dapat lebih meningkat dengan menggunakan media.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan serta informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih berkembang dan memberikan pengetahuan bagi peserta didik.

2.2 Powtoon

Ilahi dan Desyandri (dalam Apriliani dkk. 2021) mengemukakan pendapatnya bahwa *powtoon* merupakan sebuah web/aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran karena memiliki fitur animasi, yaitu berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun serta memiliki efek transisi dan pengaturan *timeline*. *Powtoon* dapat menyajikan presentasi atau paparan materi berupa video yang berisi berbagai macam animasi yang bisa menarik atensi dari peserta didik (Deliviana, 2017). Hasil akhir yang berupa video pembelajaran yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas media *powtoon* merupakan sebuah web/aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang memiliki fitur animasi tulisan tangan maupun kartun yang bisa mengundang atensi peserta didik, hasil akhirnya berupa video animasi yang interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran.

2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Powtoon

Adkhar (dalam Deliviana, 2017) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari *powtoon* yaitu dari cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak

memerlukan keterampilan khusus dikarenakan langkah-langkah penggunaannya tidak jauh berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, *vcd player*, ataupun *dvd player* pada umumnya. Selain itu, banyak sekali pilihan animasi yang menarik dan lucu yang tersedia di web/aplikasi *powtoon* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir dari *powtoon* berupa video animasi interaktif yang dapat menarik minat peserta didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Pada setiap media pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga pada media pembelajaran *powtoon* ini. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari media *powtoon*:

Kelebihan media *powtoon* yaitu:

1. Praktis digunakan.
2. Interaktif.
3. Tampilannya menarik.
4. Mencakup berbagai aspek indra.
5. Kolaboratif.
6. Dapat memberikan feedback.
7. Lebih bervariasi.
8. Dapat memotivasi peserta didik.

Kekurangan media *powtoon* yaitu:

1. Pengoperasiannya membutuhkan dukungan sarana teknologi yang memadai, yaitu laptop dan LCD proyektor. Hal ini dapat diatasi dengan cara menggunakan laptop pribadi guru dan meminjam LCD proyektor di ruang kepala sekolah karena setiap sekolah pasti memiliki setidaknya 1 LCD proyektor.
2. Memerlukan jaringan internet yang stabil. Hal ini dapat diatasi dengan cara selain mengupload media di youtube guru juga menyimpan hasil akhir media *powtoon* di penyimpanan laptop.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *powtoon* sangat cocok untuk dikembangkan pada mata pelajaran PPKn unit 4 Negaraku Indonesia pada kegiatan belajar 2. Materi tersebut berisi faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI mencakup sumpah pemuda, pancasila, dan bhinneka tunggal ika serta arti penting keutuhan NKRI. Materi ini memerlukan

media yang dapat menampilkan materi dengan nyata, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi dapat tersampaikan dengan baik karena *powtoon* dapat menampilkan materi secara nyata dan lebih menarik.

2.4 Unit 4 Negaraku Indonesia

Unit 4 Negaraku Indonesia memiliki 4 kegiatan belajar di dalamnya. Materi pembelajaran ini sangat penting berkaitan dengan kedudukan mata pelajaran PPKn sebagai wahana pendidikan, pendidikan politik, dan demokrasi. Dengan ini guru dapat mendorong peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara dalam kegiatan pembelajaran.

Pada unit pembelajaran empat guru dapat menggali kompetensi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran berikut ini: 1) makna Negara Kesatuan Republik Indonesia; 2) faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan negara kesatuan republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia; 3) contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan contoh sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia; serta 4) sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan materi pada kegiatan belajar 2, yakni faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tujuan pemilihan kegiatan pembelajaran tersebut untuk diusung dalam topik media pembelajaran adalah mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait apa saja faktor yang memperkuat keutuhan Negara Republik Indonesia mencakup bagaimana itu sumpah pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika dan arti penting dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia seperti bagaimana pengertiannya, dampak, serta contoh dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dari hal itu diharapkan peserta didik mampu mengetahui apa saja faktor yang memperkuat keutuhan NKRI dan arti penting dari keutuhan NKRI tersebut. Pengembangan media pembelajaran

yang mendukung dalam pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran berbasis *powtoon*. *Powtoon* ini dirancang dengan memberikan peserta didik video yang berisi penjelasan materi yang menyenangkan berkaitan dengan kegiatan belajar 2.

2.5 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain dan dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang relevan digunakan sebagai acuan, landasan, dan perbandingan dalam melakukan penelitian.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Apriliani, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis *Powtoon* untuk mengembangkan karakter tanggung jawab”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa sebanyak 84% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media pembelajaran video berbasis *powtoon* ini sangat layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran ini selain dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi hal ini juga dapat membuat peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian oleh Awalia, Pamungkas, dan Alamsyah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD”. Penelitian ini menghasilkan skor dari validasi ahli dengan persentase sebanyak 88% dengan kategori sangat layak, skor kepraktisan dengan persentase sebanyak 93,33% dengan kategori sangat praktis, skor dari respon peserta didik dengan persentase sebanyak 94,73% dengan kategori sangat baik dan skor rata-rata dari post test sebanyak 76,14 dengan kategori baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan merupakan media yang valid dan praktis digunakan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Anjarsari, Farisdianto, dan Asadullah (2020) dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual *Powtoon* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini memperoleh

hasil media pembelajaran *powtoon* memenuhi nilai kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan. Hasil validasi materi memperoleh nilai 3,53, aspek media memperoleh nilai 3,28 dengan kategori valid, aspek tampilan program memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid dan untuk aspek kualitas teknis serta keefektifan program mendapatkan nilai 3,5 dengan kategori valid.

Penelitian terdahulu yang relevan selanjutnya adalah penelitian oleh Fitriyani (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* efektif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

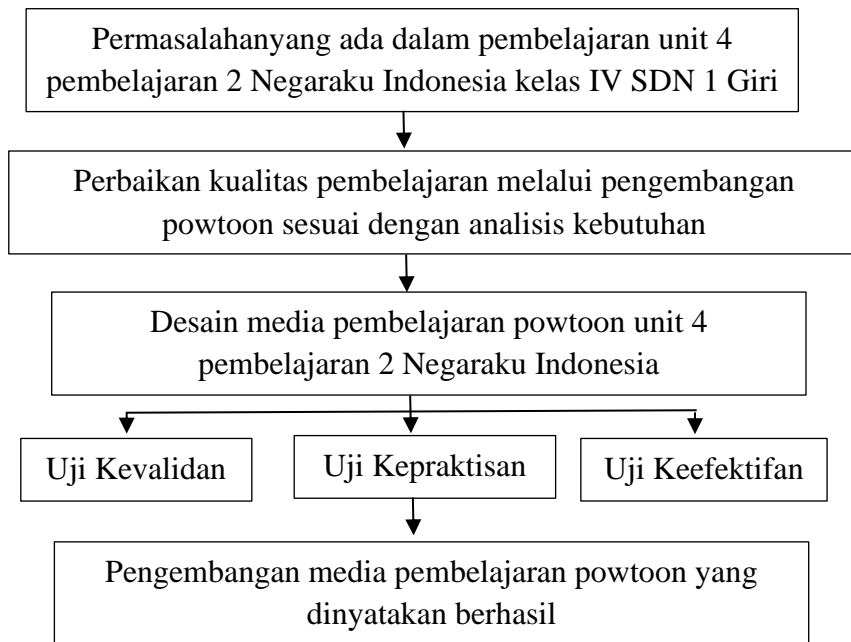
Penelitian oleh Donna, Ekok, dan Febriandi (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini berupa analisis penilaian oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *powtoon* termasuk dalam kriteria valid dengan rata-rata skor 0,78. Sedangkan untuk hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan peserta didik memperoleh kriteria praktis dengan rata-rata skor 99%. Pada uji lapangan diperoleh *N-gain* (g) sebesar 0,797 termasuk dalam klasifikasi tinggi, yang berarti media pembelajaran berbasis *powtoon* memiliki efek potensial yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powtoon* perlu untuk terus dikembangkan, baik itu dari segi materi, fitur-fitur aplikasi, ataupun konten. Hal ini dikarenakan hasil dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat baik serta interaktif sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Maka dari itulah akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Powtoon* Pada Pembelajaran PPKn SD Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri”. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah dari materi pembelajaran; animasi yang digunakan menggunakan contoh ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari; dan tampilan visual pada media pembelajaran.

2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Zaman yang semakin modern menciptakan perkembangan teknologi yang semakin canggih pula. Hal ini menuntut bagi seorang guru untuk melakukan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zamannya. Guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Giri Kabupaten Banyuwangi, media pembelajaran yang tersedia kurang bervariasi, sehingga peserta didik kurang aktif jika media yang disajikan kurang menarik. Dari permasalahan tersebut, setelah melakukan analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan membuat desain produk pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan yaitu media *powtoon* yang mana hasil akhirnya berupa video pembelajaran. Adanya media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, peserta didik juga akan lebih antusias saat mengikuti pembelajaran, tidak cepat bosan, dan aktif. Selanjutnya adalah melakukan uji validasi pada desain produk terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba. Setelah dinyatakan layak, maka dapat melakukan uji coba tahap awal untuk menentukan keefektifan produk. Jika pengembangan media *powtoon* sudah dinyatakan layak dan efektif maka produk yang telah dikembangkan dapat dinyatakan berhasil. Berikut ini adalah kerangka berfikir dari pengembangan media *powtoon*.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini dijabarkan metode yang berkaitan dengan penelitian meliputi: (1) jenis penelitian; (2) tempat, waktu dan subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; (6) instrumen penelitian; dan (7) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Research and Development (R & D) atau sering disebut penelitian pengembangan akan menjadi jenis penelitian yang diterapkan. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan produk media *powtoon* yang bertujuan untuk adalah mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait apa saja faktor yang mempengaruhi keutuhan Negara Republik Indonesia mencakup bagaimana itu Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika dan arti penting dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia seperti bagaimana pengertiannya, dampak, serta contoh dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian Borg and Gall, merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk khusus dengan cara menguji validitas dan efektivitasnya. Melibatkan uji coba langsung di lapangan serta tahap revisi yang diharapkan dapat menciptakan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Giri, Kecamatan Giri, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Pada semester ganjil 2024. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan peserta didik kelas IV A dan IV B yang berjumlah 40 orang. Sekolah tersebut dipilih, karena kesediaan kepala sekolah, guru, fasilitas yang menunjang penelitian dengan berupa kelas yang memadai dengan fasilitas *LCD portable* dan juga peserta didik untuk dijadikan subjek penelitian guna mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran PPKn masih jarang digunakan

di SDN 1 Giri. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran PPKn untuk peserta didik kelas IV menjadi sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran di sana.

Sebelum itu, perlu ditetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah ini bertujuan untuk memastikan apakah dua atau lebih kelompok dalam tabel sampel yang telah dipilih memiliki varians yang serupa atau tidak. Proses ini dilakukan melalui uji homogenitas.

Homogenitas dapat diketahui dengan cara menghitung menggunakan uji *levene test*. Aplikasi SPSS sangat membantu untuk mengetahui homogenitas. Uji Levene ini dilakukan untuk mengevaluasi homogenitas varians antara kelompok. Jika nilai p-value dari uji Levene lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data tersebut homogen. Sebaliknya, jika nilai p-value lebih kecil dari 0,05 maka varians dianggap tidak homogen. Sampel yang digunakan untuk mengukur homogenitas adalah nilai ulangan harian pada materi unit 4 Negaraku Indonesia pada kegiatan belajar 2. Hasil homogenitas *lavene test* pada gambar 3.1 sebagai berikut.

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---------------------------------------|---|---------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Pendidikan Pancasila | Based on Mean | .007 | 1 | 38 | .935 |
| | Based on Median | .011 | 1 | 38 | .916 |
| | Based on Median and with adjusted df | .011 | 1 | 37.585 | .916 |
| | Based on trimmed mean | .007 | 1 | 38 | .934 |

Tabel 3.1 Uji Homogenitas dengan aplikasi SPSS

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,935. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,935 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sebelum dilakukan penelitian memiliki kondisi homogen.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dibutuhkan dalam penelitian ini, untuk menghindari perbedaan penafsiran dan pengertian yang berbeda dari istilah yang digunakan

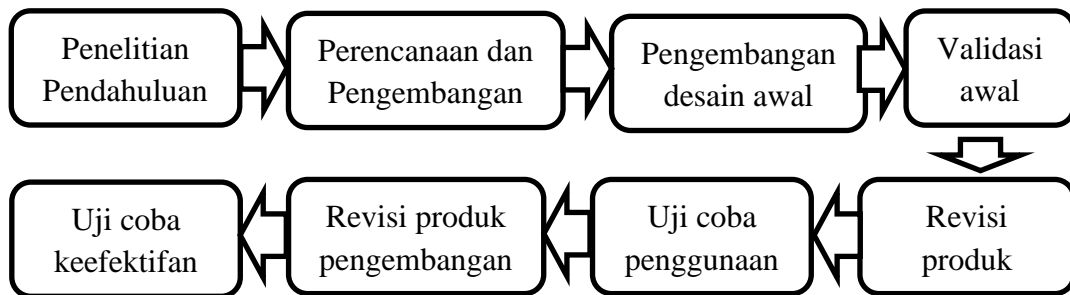
dalam penelitian. Adapun beberapa istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang dapat menggambarkan ilustrasi materi pada Unit 4 Negaraku Indonesia pada kegiatan belajar 2.
- b. Kevalidan media merupakan sebuah acuan untuk para ahli media, ahli materi (guru), ahli instrumen tes, angket dan ahli bahasa dalam memberikan masukan atau saran yang dapat membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak atau tidak untuk diujikan.
- c. Keefektifan media pembelajaran adalah sebuah acuan untuk mengetahui kualitas dari pembelajaran menggunakan *powtoon*. Media dapat dikatakan efektif jika nilai tes hasil belajar dengan ranah kognitif peserta didik mencapai kriteria kelulusan.
- d. Kepraktisan media pembelajaran adalah kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran. Kepraktisan diukur dari respon peserta didik yang diperoleh melalui angket respon peserta didik.
- e. Unit 4 Negaraku Indonesia kegiatan belajar 2 yang berisi materi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia mencakup sumpah pemuda, pancasila, dan bhinneka tunggal ika dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

3.4 Prosedur Penelitian

Proses penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) yang mengikuti tahapan yang telah dimodifikasi dari Borg and Gall (sebagaimana diuraikan dalam Mahsyud, 2022). Pendekatan ini memiliki sepuluh tahapan, tetapi dalam konteks penelitian pengembangan tidak selalu harus menggunakan kesepuluh tahapan tersebut. Penelitian ini, menggunakan tahapan-tahapan tersebut yang disederhanakan menjadi delapan, dimulai dari observasi, perencanaan produk, pengembangan desain produk awal, validasi desain produk, revisi desain produk, revisi produk, hingga sampai pada uji coba keefektifan produk. Dengan adanya penyesuaian ini, diharapkan proses pengembangan media

pembelajaran *powtoon* tentang faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dapat berjalan efisien dan efektif. Diagram alir penelitian yang menjelaskan tahapan-tahapan ini dapat ditemukan pada gambar 3.2.



Sumber: Masyhud (2021:247)

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian pengembangan dalam pendidikan

3.4.1 Penelitian pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan berkaitan dengan kebutuhan pengembangan produk di tempat penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan (3P), yaitu 1) *paper* yaitu memperbanyak bacaan literatur dan penelitian yang relevan, 2) *place* yaitu mendatangi tempat yang akan digunakan penelitian untuk mengetahui kesesuaian antara penelitian yang akan dikembangkan dengan tempat penelitian, 3) *person* yaitu melakukan konsultasi dengan dosen, guru kelas, dan pihak terkait lainnya untuk menggali informasi.

3.4.2 Perencanaan dan pengembangan

Perencanaan dan pengembangan ini dilaksanakan setelah mendapat informasi terkait potensi yang sesuai dengan pengembangan produk. Membuat judul penelitian kemudian selanjutnya dilakukan dengan melihat rumusan masalah yang akan di selesaikan serta teori-teori yang relevan melalui judul penelitian, merumuskan masalah, merumuskan tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan metode penelitian yang mendukung dalam pengembangan kualitas produk. Perencanaan pengembangan produk dapat dituangkan dalam proposal penelitian.

3.4.3 Pengembangan Desain Awal

Pengembangan ini dilaksanakan setelah melakukan perancangan produk. Hal ini dilakukan untuk melihat produk tersebut dari sisi kelayakan yang kemudian dikembangkan melalui uji validasi yang bertujuan agar pengembangan dari produk tersebut dapat di uji cobakan.

3.4.4 Validasi awal

Tahap ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan kekurangan pada pengembangan produk yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media melalui angket yang diberikan, sehingga diperoleh hasil diperlukan perbaikan atau dapat dikatakan layak untuk di uji cobakan dari hasil perhitungan skor angket tersebut.

3.4.5 Revisi Desain Produk

Tahap revisi ini dilakukan jika dirasa ada yang perlu diperbaiki pada produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan supaya produk tersebut dapat dikatakan layak untuk dipergunakan pada saat pembelajaran.

3.4.6 Uji Coba Produk

Uji coba ini dilaksanakan pada subjek penelitian yang bertujuan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan kekurangan pada desain produk dengan memberikan pertanyaan yang mencakup dan sesuai dengan produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki produk sebelum menuju keefektifan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan jawaban subjek penelitian.

3.4.7 Revisi Produk

Setelah menerima umpan balik dari uji coba produk terkait dengan desain produk awal dari subjek penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk. Pada saat revisi harus melakukan peningkatan pada desain produk sebelum dilakukan uji coba keefektifan produk. Proses perbaikan desain produk ini didasarkan dari informasi yang diperoleh dari tanggapan subjek penelitian.

3.4.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Hal ini dilakukan karena setelah melalui tahap uji coba dan revisi perbaikan hasil dari revisi produk tersebut perlu diujikan kembali untuk mengukur kualitasnya. Uji coba keefektifan produk dilakukan melalui tes hasil belajar setelah menggunakan produk yang dikembangkan dan hasil dari respon peserta didik melalui angket yang di berikan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada dalam penelitian ini memerlukan penggunaan metode pengumpulan data yang sesuai. Berikut adalah metode penelitian yang digunakan.

a. Metode observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi dalam konteks alami atau lingkungan yang relevan, tanpa adanya intervensi dari peneliti. Metode observasi digunakan untuk mengamati bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah oleh guru dan peserta didik. Observasi ini memperhatikan metode pembelajaran, bagaimana cara guru menyampaikan materi, model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan perilaku peserta didik selama di dalam dan di luar kelas.

b. Metode wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi secara langsung antara peneliti dengan responden yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah informasi secara mendalam mengenai pengalaman, pandangan, atau persepsi responden terkait dengan topik penelitian. Metode ini dilakukan guna menggali informasi lebih dalam dari guru maupun peserta didik. Pertanyaan dalam wawancara ini menggunakan pedoman wawancara, yang mana setiap responden diberikan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama juga.

c. Metode angket

Metode angket merupakan sebuah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian kuesioner kepada responden untuk mendapatkan

informasi mengenai pendapat, sikap, atau persepsi mereka terhadap suatu topik atau fenomena yang sedang diteliti. Metode angket ini digunakan untuk melihat bagaimana pendapat dan minat peserta didik terhadap media *powtoon* berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan. Validator media dan juga validator instrumen soal juga diberikan angket untuk mendapatkan hasil validitas media yang dikembangkan.

d. Metode tes hasil belajar

Metode tes hasil belajar merupakan teknik pengumpulan data yang berupa berbagai jenis tes atau evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman, pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mempelajari materi atau menggunakan media pembelajaran tertentu. Metode tes digunakan dengan memberikan sejumlah soal kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *powtoon* berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan. Tes ini berisikan 25 soal pilihan ganda, setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.

e. Dokumentasi

Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi berupa nama siswa, jumlah, dan nilai ulangan tengah semester (UTS) siswa kelas IV A dan IV B SDN 1 Giri, wawancara, dan uji coba.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk menilai validitas, efektivitas, dan kemudahan dari penggunaan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi, kuesioner tanggapan peserta didik, dan tes hasil belajar peserta didik.

a. Lembar Validasi

Pengukuran kevalidan media pembelajaran *powtoon* berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan membutuhkan alat ukur berupa lembar

validasi. Lembar validasi ini berisi beberapa aspek yang mencakup seluruh komponen dalam bahasa, desain dan materi terkait produk yang dihasilkan. Lembar validasi ini berbentuk sebuah kolom skor penilaian dari 1 sampai 5 dilengkapi kolom komentar dalam setiap pernyataan.

b. Pedoman wawancara

Tujuan dari adanya pedoman wawancara adalah digunakan sebagai acuan mengenai pertanyaan yang akan di ajukan kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN 1 Giri. Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber sudah terstruktur sebelumnya, namun dapat digali lebih dalam dalam setiap pertanyaan guna mendapat informasi yang lebih luas.

c. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan sebuah instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data mengenai perilaku, kejadian, atau interaksi yang terjadi dalam konteks penelitian. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis melalui pengamatan langsung. Lembar ini digunakan untuk mencatat dan mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran. Fokus observasi yaitu pada media pembelajaran yang dipakai oleh guru, model pembelajaran yang digunakan, serta metode pembelajaran yang diterapkan. Pada lembar observasi ini terdapat daftar pertanyaan dan identitas observer.

d. Lembar angket uji penggunaan

Lembar angket uji penggunaan merupakan sebuah formulir yang digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dan umpan balik dari pengguna yang berkaitan dengan pengalaman mereka dalam menggunakan suatu produk, layanan, atau alat tertentu. Angket yang diberikan berupa sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon*, yakni video pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan utama dari angket ini adalah untuk melihat tanggapan dari peserta didik. Angket berisikan identitas peserta didik, petunjuk pengisian dan pertanyaan-pertanyaan untuk peserta didik. Hasil dari angket digunakan untuk memperbaiki kualitas media.

e. Tes hasil belajar peserta didik

Tes ini disusun untuk mengukur sejauh mana kemampuan penguasaan materi serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang sudah ditentukan. Tes ini merupakan sebuah acuan efektif tidaknya media yang dikembangkan, karena pengembangan media ini didasari atas kebutuhan peserta didik dan kondisi lingkungan.

3.7 Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, yang melibatkan interpretasi data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan rata-rata dan persentase. Berikut adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.7.1 Validasi Produk

a. Validasi ahli

Validasi ini bertujuan mengolah data yang didapatkan sesudah validator memvalidasi produk. Ada 3 validator yang memvalidasi yaitu validator ahli media, bahasa, dan materi. Menentukan rata-rata pada indikator yang diberikan kepada validator ahli masing-masing merupakan langkah selanjutnya. Berdasarkan nilai rata-rata dari setiap indikator, skor rata-rata untuk setiap aspek ditentukan. Di bawah ini adalah formula yang digunakan untuk menghitung skor validasi media *powtoon*.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = validasi produk

Srt = skor rill tercapai (rerata dari para validator)

Smt = skor maksimal yang tercapai (dihitung berdasarkan jumlah poin pernyataan dikalikan skor maksimal yang dapat dicapai)

Tabel 3.2 Kriteria Pencapaian Nilai Validasi Produk oleh Validator Ahli

| Kriteria Skor | Kriteria Kelayakan Produk |
|---------------|---------------------------|
| 81,00-100 | Sangat layak |
| 61,00-80,99 | Layak |
| 41,00-60,99 | Cukup layak |
| 21,00-40,99 | Kurang layak |
| 0-20,99 | Tidak layak |

Sumber: Masyhud (2021:260)

Tabel 3.3 Nilai Validasi Media, Bahasa, dan Materi

| No | Validator | Instansi | Skor |
|---------------|-------------------------------|--------------------|----------------------------|
| 1 | Prasetyo Adi Nugroho, M.Pd. | Universitas Jember | 71 |
| 2 | Fathimatul Anis, S.Pd., M.Pd. | Universitas Jember | 32 |
| 3 | Misrani Nadia Putri, S. Pd. | SDN 1 Giri | 29 |
| Total | | | 132 |
| Valpro | | | 85,1 (sangat layak) |

Tabel 3.4 Nilai Instrumen Tes

| No | Validator | Instansi | Skor |
|---------------|------------------------------------|--------------------|--------------------------|
| 1. | Trapsila Siwi Hutami, S.Pd., M.Pd. | Universitas Jember | 37 |
| 2. | Misrani Nadia Putri, S. Pd. | SDN 1 Giri | 48 |
| Total | | | 85 |
| Valpro | | | 85 (sangat layak) |

Tabel 3.5 Nilai Instrumen Respon Minat Peserta Didik

| No | Validator | Instansi | Skor |
|---------------|-----------------------------------|--------------------|----------------------------|
| 1. | Naomi Dias Laksita D, S.Pd. M.Pd. | Universitas Jember | 18 |
| 2. | Misrani Nadia Putri, S. Pd. | SDN 1 Giri | 19 |
| Total | | | 37 |
| Valpro | | | 92,5 (sangat layak) |

Hasil validasi media, bahasa dan materi memperoleh skor 85,1 termasuk kategori sangat layak untuk digunakan pada saat pembelajaran. Hasil validasi instrumen tes yang akan diberikan kepada peserta didik memperoleh skor 85 dengan kategori sangat layak digunakan dalam penelitian. Hasil validasi instrumen respon minat peserta didik untuk keefektifan dan kepraktisan memperoleh skor 92,5 dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3.7.2 Validasi Empirik

Validitas empirik adalah uji validitas yang ditentukan melalui butir-butir instrumen. Validitas empirik dilakukan di lapangan melalui uji coba instrumen. Hasil yang diperoleh dari percobaan berikutnya akan dianalisis dengan membandingkan skor masing-masing item dengan r-faktor dan r-total menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson Hatch dan Farhandy (dalam Masyhud, 2021:321). Dapat dikatakan valid nilai korelasinya pada setiap butir soal jika nilai korelasi lebih besar daripada r^{tabel} , begitu juga sebaliknya.

Memperoleh validitas empirik ini dilakukan dengan menggunakan uji coba instrumen tes pada peserta didik kelas IV SDN 2 Jambesari, Banyuwangi. Setelah diperoleh hasil dari uji coba, langkah selanjutnya yaitu menganalisis dengan teknik korelasi *product moment* dari Pearson Hatch dan Farhandy (Masyhud, 2021:321). Pada saat uji coba ini menggunakan instrumen tes berjumlah 25 butir soal yang dianalisis dengan dibantu aplikasi *Microsoft Excel*. Analisis uji validitas instrumen tes hasilnya dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.6 Hasil Analisis Korelasi Instrumen tes

| No. Instrumen tes | Korelasi dengan Faktor | Korelasi dengan Total | r^{tabel} (N=20) | Kesimpulan |
|-------------------|------------------------|-----------------------|---------------------------|-------------|
| 1 | 0,7281 | 0,4892 | 0,444 | Valid |
| 2 | 0,7048 | 0,4151 | 0,444 | Valid |
| 3 | 0,5033 | 0,0089 | 0,444 | Valid |
| 4 | 0,31738 | 0,15525 | 0,444 | Tidak Valid |
| 5 | 0,5886 | 0,6518 | 0,444 | Valid |
| 6 | 0,582 | 0,4705 | 0,444 | Valid |
| 7 | 0,4576 | 0,6396 | 0,444 | Valid |
| 8 | 0,7676 | 0,7684 | 0,444 | Valid |
| 9 | 0,5491 | 0,3636 | 0,444 | Valid |
| 10 | 0,17363 | 0,03104 | 0,444 | Tidak Valid |
| 11 | 0,7643 | 0,7326 | 0,444 | Valid |
| 12 | 0,52 | 0,3738 | 0,444 | Valid |
| 13 | 0,41692 | 0,2072 | 0,444 | Tidak Valid |
| 14 | 0,5896 | 0,6593 | 0,444 | Valid |
| 15 | 0,677 | 0,5616 | 0,444 | Valid |
| 16 | 0,26692 | -0,11076 | 0,444 | Tidak Valid |
| 17 | 0,4815 | 0,531 | 0,444 | Valid |

| No. Instrumen tes | Korelasi dengan Faktor | Korelasi dengan Total | r ^{tabel} (N=20) | Kesimpulan |
|-------------------|------------------------|-----------------------|---------------------------|-------------|
| 18 | 0,641 | 0,2806 | 0,444 | Valid |
| 19 | 0,5995 | 0,6396 | 0,444 | Valid |
| 20 | 0,5529 | 0,6276 | 0,444 | Valid |
| 21 | 0,4826 | 0,443 | 0,444 | Valid |
| 22 | 0,5993 | 0,757 | 0,444 | Valid |
| 23 | 0,7185 | 0,5482 | 0,444 | Valid |
| 24 | 0,0781664 | -0,097677 | 0,444 | Tidak Valid |
| 25 | 0,4853 | 0,2508 | 0,444 | Valid |

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari analisis instrumen tes menunjukkan terdapat 5 butir instrumen tes yang korelasinya lebih kecil dari r-tabel, maka bisa disimpulkan bahwa butir soal tersebut tidak valid dan 20 butir instrumen korelasinya lebih besar dari r-tabel dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai tes hasil belajar peserta didik.

3.7.3 Uji reabilitas instrumen

Uji ini bertujuan untuk mengetahui konsistensi suatu instrumen. Instrumen bisa dikatakan reliabilitas apabila memberikan hasil yang konsisten, meskipun digunakan ditempat berbeda dan dilaksanakan oleh orang yang berbeda. Berikut rumus uji reabilitas.

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (N \sum Y)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan.

R_{xy} = Koefisien korelasi skor butir instrumen tes dengan skor total.

X = Skor item ganjil.

Y = Skor item genap.

N = Jumlah sampel.

Uji reabilitas dilakukan metode *split-half* karena jumlah butir soal pada instrumen yang valid berjumlah genap. Metode *split-half* dapat digunakan dengan cara menghitung korelasi jumlah skor butir ganjil dengan jumlah skor butir genap, kemudian diolah kembali dengan rumus *spearman-brown*. (Masyhud,2021:327). Rumus *spearman-brown* uji reabilitas sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan.

R11 = Koefisien reliabilitas.

Rxy *split-half* = Hasil korelasi belah dua.

Hasil uji reabilitas ditafsirkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Hasil Uji Reabilitas

| Hasil Uji Reliabilitas | Kategori Reliabilitas |
|------------------------|----------------------------|
| 0,00-0,79 | Tidak reabilitas |
| 0,80-0,84 | Reabilitas cukup |
| 0,85-0,89 | Reliabilitas tinggi |
| 0,90-1,00 | Reliabilitas sangat tinggi |

Sumber: Masyhud (2021:327)

Berdasarkan uji reabilitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft excel* didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.8 Tabel Validitas

| No Presensi | X | Y | X ² | Y ² | XY |
|-------------|----|----|----------------|----------------|----|
| 1 | 8 | 9 | 64 | 81 | 72 |
| 2 | 4 | 5 | 16 | 25 | 20 |
| 3 | 7 | 7 | 49 | 49 | 49 |
| 4 | 9 | 10 | 81 | 100 | 90 |
| 5 | 9 | 9 | 81 | 81 | 91 |
| 6 | 8 | 5 | 64 | 25 | 40 |
| 7 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 8 | 7 | 6 | 49 | 36 | 42 |
| 9 | 6 | 5 | 36 | 25 | 30 |
| 10 | 9 | 7 | 81 | 49 | 63 |
| 11 | 9 | 10 | 81 | 100 | 90 |
| 12 | 9 | 9 | 81 | 81 | 81 |
| 13 | 5 | 3 | 25 | 9 | 15 |
| 14 | 4 | 7 | 16 | 49 | 28 |
| 15 | 5 | 5 | 25 | 25 | 25 |
| 16 | 10 | 8 | 100 | 64 | 80 |
| 17 | 8 | 8 | 64 | 64 | 64 |

| No Presensi | X | Y | X ² | Y ² | XY |
|-------------|-----|-----|----------------|----------------|------|
| 18 | 9 | 7 | 81 | 49 | 63 |
| 19 | 2 | 3 | 4 | 9 | 6 |
| 20 | 0 | 3 | 0 | 9 | 0 |
| Jumlah | 136 | 136 | 1062 | 1030 | 1029 |

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (N \sum Y)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$R_{xy} = \frac{20.580 - (136)(136)}{\sqrt{[21.240 - (136)^2] \cdot [20.600 - (136)^2]}}$$

$$R_{xy} = \frac{20.580 - 18.496}{\sqrt{[21.240 - 18.496] \cdot [20.600 - 18.496]}}$$

$$R_{xy} = \frac{2.084}{\sqrt{[2.744] \cdot [2.104]}}$$

$$R_{xy} = \frac{2.084}{\sqrt{5.773.376}}$$

$$R_{xy} = \frac{2.084}{2.402,7850}$$

$$R_{xy} = 0,86732$$

Setelah uji reabilitas instrumen selanjutnya dilakukan uji *split-half*.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,86732}{1 + 0,86732}$$

$$R_{11} = \frac{1,73464}{1,86732}$$

$$R_{11} = 0,928$$

Diketahui hasil reabilitas bernilai 0,928 yang dirujuk pada tabel kriteria hasil reabilitas masuk dalam kategori reabilitas sangat tinggi.

3.7.4 Analisis indeks daya pembeda (IDP) dan indeks kesulitan (IKES) instrumen tes

Analisis indeks daya pembeda (IDP) dan IKES. Masyhud (2021:337) berpendapat bahwa dalam setiap butir instrumen tes yang dikembangkan haruslah

mampu membedakan antara kelompok pintar dan juga kelompok lemah untuk menjawab butir tes tersebut. Melalui cara yaitu dengan menganalisis IDP dalam butir tes. IKES (*level of difficulties*) mengacu pada setiap kesulitan butir tes yang digunakan.

a. Indeks daya pembeda

Rumus untuk mengetahui IDP pada sebuah instrumen tes adalah sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Keterangan.

IDP = Indeks daya pembeda.

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi.

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah.

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi.

Hasil dari IDP tersebut dirujuk pada kriteria IDP pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

| Indeks Daya Pembeda | Klasifikasi |
|---------------------|---------------------------|
| Tanda negative | Tidak ada daya pembeda |
| < 0,20 | Daya pembeda sangat lemah |
| 0,21-0,40 | Daya pembeda lemah |
| 0,41-0,60 | Daya pembeda cukup |
| 0,61-0,80 | Daya pembeda baik |
| 0,81-1,00 | Daya pembeda sangat baik |

Sumber: Masyhud (2021:337)

Tabel 3.10 IDP dan IKES Kelompok Pandai dan Kelompok Rendah

| No. | Nama siswa | Soal item tes kelompok tinggi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------------------|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 | ADHIYA | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | BAYU | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | CINTA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | FAIZ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | GHANI | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | JESSICA | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 7 | LAILATUL | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 8 | LINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 9 | RIZKI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 10 | WINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| | Jumlah jawaban benar | 9 | 9 | 7 | 9 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 8 | 6 | 10 | 10 | 9 | 10 | 6 | 7 |
| | IDP | 0,4 | 0,3 | 0,3 | 0,5 | 0,4 | 0,3 | 0,7 | 0,5 | 0,5 | 0,3 | 0,5 | 0,3 | 0,4 | 0,3 | 0,3 | 0,6 | 0,4 | 0,5 | 0,4 | 0,3 |

| No. | Nama siswa | Soal item tes kelompok rendah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------------------|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 | ALVIN | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | BAGUS | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | CAHYA | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 4 | DINDA | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 5 | PERDYANSYA | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | IKROM | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| 7 | MAULANA | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 8 | ROHMANN | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 9 | SEPTIYA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 10 | SEFYAN | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | Jumlah jawaban benar | 5 | 6 | 4 | 4 | 6 | 7 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 4 | 3 | 7 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | |
| | persentase (%) IKES | 70% | 75% | 55% | 65% | 80% | 85% | 65% | 65% | 75% | 65% | 75% | 75% | 60% | 45% | 85% | 70% | 70% | 75% | 40% | 55% |

Hasil analisis IDP instrumen tes dapat dilihat dari tabel diatas pada tabel terlampir. Hasil *presentase* analisis tersebut menyatakan bahwa butir soal tes yang masuk dalam klasifikasi baik ditunjukkan nilai sebesar 10% dengan 2 butir soal. Butir tes yang tergolong dalam klasifikasi cukup ditunjukkan nilai sebesar 25% dengan 5 butir soal. Butir tes yang tergolong dalam klasifikasi lemah ditunjukkan nilai sebesar 65% dengan 13 butir soal.

b. Indeks Kesulitan

Rumus untuk mengetahui IKES pada sebuah instrumen tes adalah sebagai berikut.

$$IKES = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

Keterangan.

IKES = Indeks kesulitan

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi.

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah.

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi.

NR = Jumlah peserta tes pada kelompok rendah.

Tabel 3.11 Klasifikasi Indeks Kesulitan

| Indeks Kesulitan | Klasifikasi |
|------------------|--------------|
| < 0,20 | Sangat sulit |
| 21%-40,99% | Sulit |
| 41%-60,99% | Sedang |
| 61%-80,99% | Mudah |
| 81%-100% | Sangat mudah |

Sumber: Masyhud (2021:337)

Hasil analisis IKES instrumen tes dapat dilihat pada tabel terlampir. Hasil persentase analisis tersebut menyatakan bahwasannya butir tersebut masuk dalam

klasifikasi sulit 5% dengan 1 butir soal. Klasifikasi sedang 15% dengan 3 butir soal. Klasifikasi mudah 70% dengan 14 butir soal. Klasifikasi sangat mudah 10% dengan 2 butir soal.

Tabel 3.12 Rangkuman Hasil Analisis IDP dan IKES

| No Soal | Jawaban Benar oleh Kelompok Pandai | | Jawaban Benar oleh Kelompok Rendah | | IDP | IKES (%) | Ket |
|---------|------------------------------------|-----|------------------------------------|----|-----|----------|------|
| | Jumlah | % | Jumlah | % | | | |
| 1 | 9 | 90 | 5 | 50 | 0,4 | 70 | Baik |
| 2 | 9 | 90 | 6 | 60 | 0,3 | 75 | Baik |
| 3 | 7 | 70 | 4 | 40 | 0,3 | 55 | Baik |
| 4 | 9 | 90 | 4 | 40 | 0,5 | 65 | Baik |
| 5 | 10 | 100 | 6 | 60 | 0,4 | 80 | Baik |
| 6 | 10 | 100 | 7 | 70 | 0,3 | 85 | Baik |
| 7 | 10 | 100 | 3 | 30 | 0,7 | 65 | Baik |
| 8 | 9 | 90 | 4 | 40 | 0,5 | 65 | Baik |
| 9 | 10 | 100 | 5 | 50 | 0,5 | 75 | Baik |
| 10 | 8 | 80 | 5 | 50 | 0,3 | 65 | Baik |
| 11 | 10 | 100 | 5 | 50 | 0,5 | 75 | Baik |
| 12 | 9 | 90 | 6 | 60 | 0,3 | 75 | Baik |
| 13 | 8 | 80 | 4 | 40 | 0,4 | 60 | Baik |
| 14 | 6 | 60 | 3 | 30 | 0,3 | 45 | Baik |
| 15 | 10 | 100 | 7 | 70 | 0,3 | 85 | Baik |
| 16 | 10 | 100 | 4 | 40 | 0,6 | 70 | Baik |
| 17 | 9 | 90 | 5 | 50 | 0,4 | 70 | Baik |
| 18 | 10 | 100 | 5 | 50 | 0,5 | 75 | Baik |
| 19 | 6 | 60 | 2 | 20 | 0,4 | 40 | Baik |
| 20 | 7 | 70 | 4 | 40 | 0,3 | 55 | Baik |

3.7.5 Analisis uji coba keefektifan

a. Uji *independent sample t-test*

Uji ini memiliki maksud untuk membandingkan kelompok media pembelajaran masih belum dikembangkan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan atau membandingkan dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Rumusnya sebagai berikut. (Masyhud, 2021:274)

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)

M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)

X_1 = Deviasi setiap nilai X_1 dan rata-rata X_1

X_2 = Deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = Banyaknya subjek/ sampel penelitian

b. Uji Keefektifan Relatif

Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan produk yang dikembangkan dibandingkan dengan produk lama dalam pembelajaran. Nilai keefektifan dapat dicari menggunakan rumus berikut. (Masyhud,2021:271)

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan.

ER = Tingkat keefektifan relatif

MX_1 = Rata-rata kelas kontrol

MX_2 = Rata-rata kelas eksperimen

Hasil keefektifan tersebut kemudian dirujuk pada kriteria keefektifan relatif pada tabel berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

| Rentang Skor | Kriteria |
|-----------------|---------------------------|
| 81,00% – 100% | Keefektifan sangat tinggi |
| 61,00% – 80,99% | Keefektifan tinggi |
| 41,00% – 60,99% | Keefektifan Sedang |
| 21,00% – 40,99% | Keefektifan rendah |
| 0% – 20,99% | Keefektifan sangat rendah |

Sumber: Masyhud (2021:271)

c. Analisis data uji kepraktisan

Analisis data uji kepraktisan adalah proses penelaahan dan penafsiran informasi yang diperoleh dari uji coba untuk menilai sejauh mana sebuah alat atau metode yang diuji dapat digunakan secara praktis dalam situasi yang dituju dan melibatkan evaluasi berbagai faktor praktis seperti ketersediaan sumber daya, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Data respon peserta didik didapatkan melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik dengan maksud untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kepraktisan produk diperoleh dari peserta didik sesuai dengan kriteria yang didapatkan. Suatu produk bisa dikatakan praktis apabila produk tersebut mudah dalam pengoprasiaan, menarik dalam tata bahasa, dan tampilannya.

Hasil skor yang didapatkan dari angket yang di peroleh dari peserta didik selanjutnya diubah menjadi skala 100. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengelolaanya. (Masyhud, 2021:279). Rumus analisis data respon peserta didik adalah sebagai berikut.

$$SAPD = \frac{st}{smt} \times 100$$

Keterangan:

SAPD = Skor angket peserta didik.

St = Skor tercapai.

Smt = Skor maksimal yang dapat tercapai.

Skor respon peserta didik kemudian ditafsirkan ke dalam kriteria pada tabel berikut.

Tabel 3.14 Kriteria Respon Peserta didik

| Rentang skor | Kriteria keefektifan |
|---------------------|-----------------------------|
| 81,00 – 100 | Sangat praktis |
| 71,00 – 80,99 | Praktis |
| 61,00 – 70,99 | Cukup praktis |
| 41,99 – 60,99 | Kurang praktis |
| 0 – 40,99 | Sangat kurang praktis |

Sumber: Masyhud (2021:279)

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 ini akan membahas mengenai: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon; (2) kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran berbasis powtoon; dan (3) pembahasan.

4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon

Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon materi negaraku Indonesia. Pembelajaran yang diambil adalah pada kegiatan belajar 2 yaitu mengenai faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Desain pada penelitian ini menggunakan Borg *and* Gall yaitu ada 10 tahapan namun, pada penelitian ini hanya sampai 8 tahapan saja karena, sudah dapat menjawab rumusan masalah. Proses pengembangan media pembelajaran dengan desain Borg *and* Gall (dalam Masyhud 2021:247) yaitu sebagai berikut.

4.1.1 Penelitian Pendahuluan

Pada penelitian pendahuluan menggunakan pendekatan 3P (*person, paper, dan place*) sebagai berikut.

- a. *Paper*, dengan memperbanyak bacaan literatur, meliputi buku, artikel dan jurnal ilmiah. Hasil kajian dari penelitian terdahulu yang relevan yang menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon valid, efektif dan praktis digunakan untuk pembelajaran.
- b. *Place*, dengan mendatangi langsung tempat penelitiannya yaitu di SDN 1 Giri yang dilakukan pertama yaitu meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah untuk kesediaan sekolah tersebut dipergunakan sebagai tempat penelitian. Kedua melakukan observasi pada tanggal 03 Oktober 2023 di sekolah dengan memperhatikan perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan perilaku peserta didik. Ketiga yaitu melakukan wawancara terstruktur bersama guru dan murid terkait pemmasalahan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- c. *Person*, pada saat melakukan penelitian pendahuluan perlu melakukan bimbingan kepada dosen, guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon agar hasil dari pengembangan produk dapat dilakukan dengan maksimal.

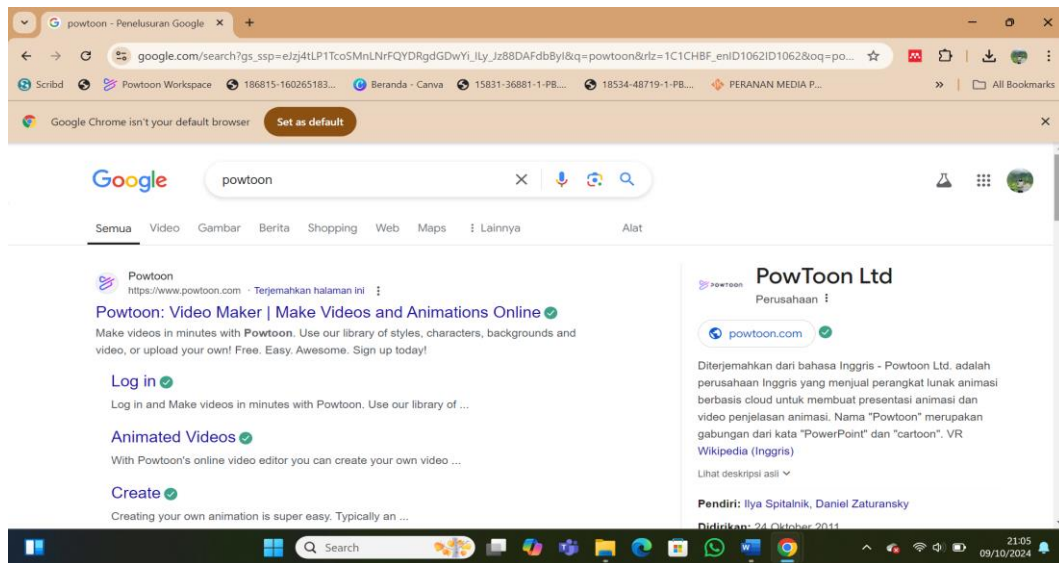
4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan

Setelah melakukan penelitian pengembangan maka langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan dan pengembangan produk agar produk tersebut dapat divalidasi kepada validator ahli yaitu media, instrumen tes, dan juga validasi respon peserta didik kemudian dinilai kelayakannya. Perencanaan produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis powtoon unit 4 Negaraku Indonesia. Perencanaan produk pengembangan dilakukan dengan menyusun draf isi dari media pembelajaran berbasis powtoon yang mencakup materi dari unit 4 pada pembelajaran 2 yaitu mengenai faktor yang memperkuat keutuhan Negara Republik Indonesia mencakup bagaimana itu sumpah pemuda, pancasila, dan bhineka tunggal ika dan arti penting dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia seperti bagaimana pengertiannya, dampak, serta contoh dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

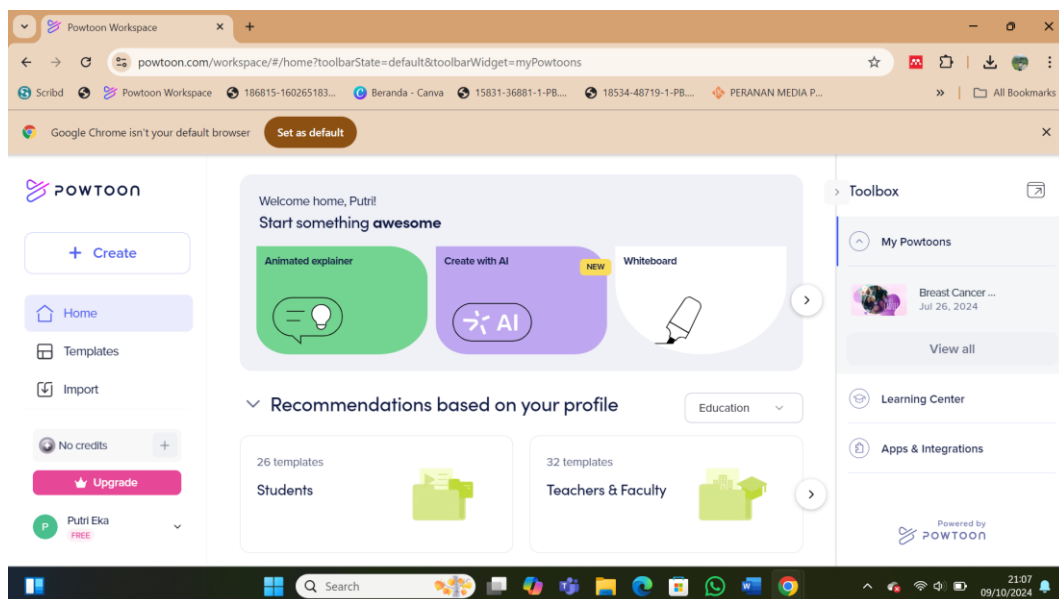
4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Pengembangan desain awal yaitu dengan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis powtoon yang di dalamnya menjelaskan mengenai faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Berikut adalah cara membuat pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon desain awal produk.

Pertama yaitu membuka aplikasi/web powtoon premium, kemudian login menggunakan email pada powtoon premium, dengan menggunakan powtoon premium peneliti dapat membuat media menggunakan animasi ataupun elemen yang ada dalam powtoon dengan bebas;



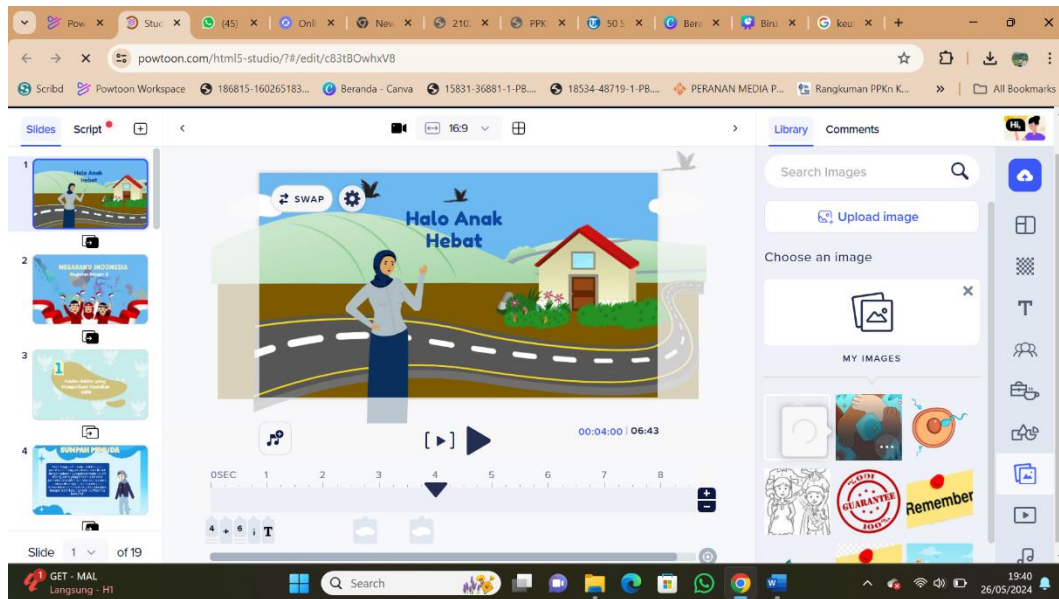
Gambar 4.1 Mencari Aplikasi Powtoon di Google



Gambar 4.2 Masuk di Aplikasi Powtoon

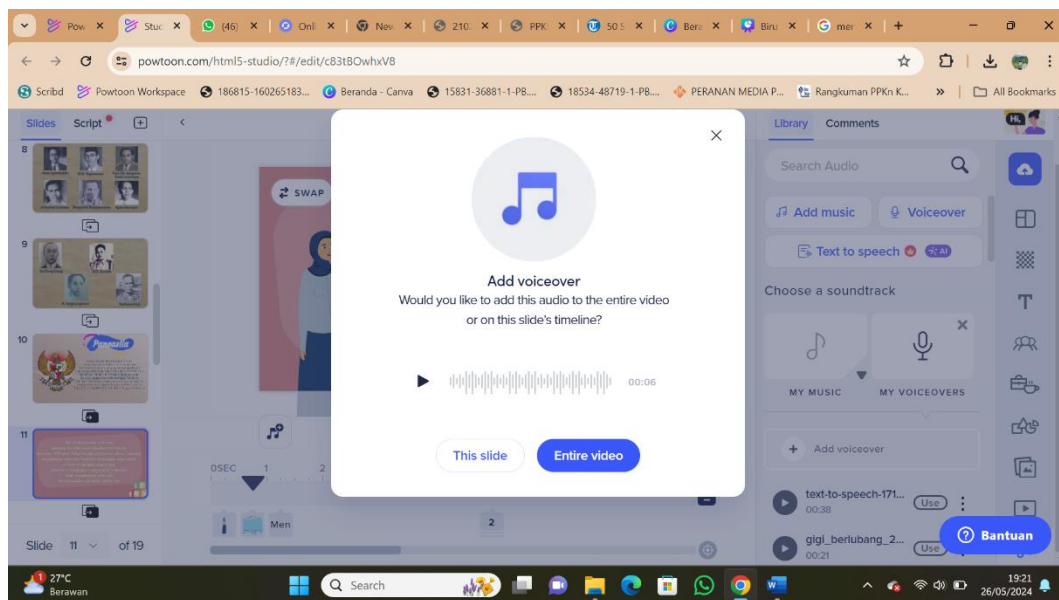
Kedua, membuat animasi video pembelajaran menggunakan figur animasi dan elemen yang sudah tersedia di aplikasi powtoon premium dengan memasukkan materi pembelajaran yaitu mengenai faktor yang memperkuat keutuhan Negara Republik Indonesia mencakup bagaimana itu sumpah pemuda, pancasila, dan bhineka tunggal ika dan arti penting dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia seperti bagaimana pengertiannya, dampak, serta contoh dari keutuhan

Negara Kesatuan Republik Indonesia.



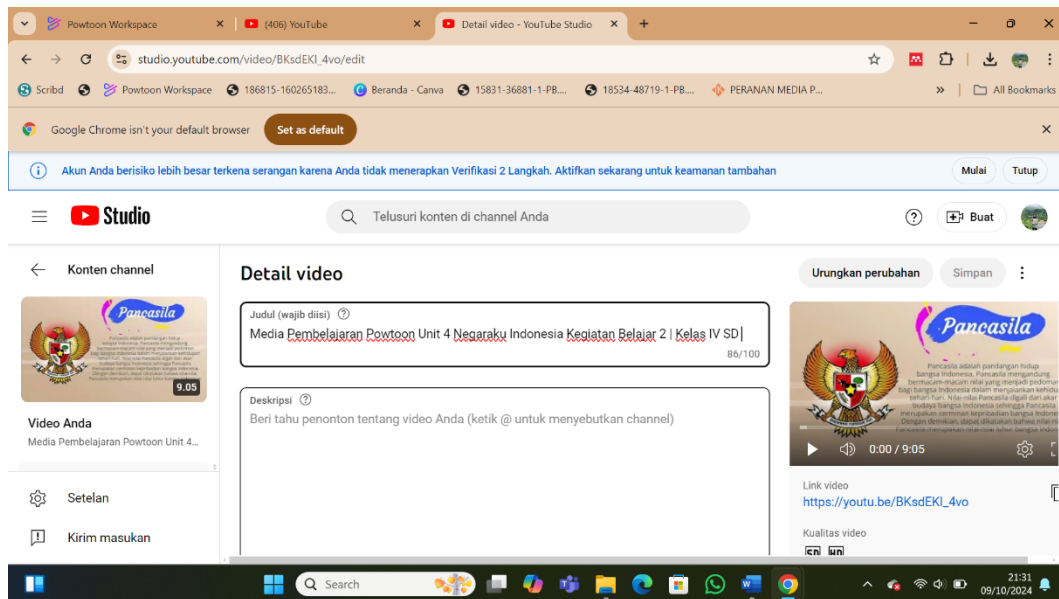
Gambar 4.3 Desain Produk pada Aplikasi Powtoon Premium

Ketiga, yaitu memasukkan rekaman suara (*dubbing*) untuk penjelasan materi pada video pembelajaran.



Gambar 4.4 Memasukkan Dubbing ke Dalam Produk

Keempat, setelah produk jadi selanjutnya mengunggah video tersebut ke *youtube*.



Gambar 4.5 Mengunggah Video di Youtube.

4.1.4 Validasi Desain Produk

Validasi desain produk ini divalidasi kepada dosen PGSD Universitas Jember yaitu media dan validasi bahasa. Validasi desain produk untuk materi divalidasi pada wali kelas IV SDN 1 Giri. Hasil validasi yang di peroleh sebagai berikut.

Tabel 4.1 Saran dari Validator

| Ahli | Nama Validator | Saran |
|--------|-------------------------------|--|
| Media | Prasetyo Adi N., S.Pd., M.Pd. | Tambahkan transisi dengan pertanyaan interaktif sebelum materi selanjutnya. |
| Bahasa | Fathimatul Anis, S.Pd., M.Pd. | Berikan pertanyaan interaktif untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi. |
| Materi | Misrani Nadia Putri, S. Pd. | Berikan jeda pada saat pemberian soal supaya peserta didik berfikir dahulu jawabannya. |

4.1.5 Revisi Desain Awal Produk

Revisi desain awal produk dilakukan setelah pengembangan desain awal. Produk pengembangan yang telah di validasi kepada validator ahli media dan ahli bahasa yang berasal dari dosen PGSD Universitas Jember dan validator ahli materi di validasi kepada wali kelas IV SDN 1 Giri, selanjutnya dilakukan revisi desain awal agar layak untuk di uji cobakan.

Tabel 4.2 Hasil Revisi Media Pembelajaran Audio Visual

| No | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|---|
| 1. | Tambahkan pertanyaan interaktif setelah materi. | Menambahkan pertanyaan interaktif setelah materi. |
| 2. | Berikan pertanyaan interaktif untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi. | Menambahkan pertanyaan interaktif untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi. |
| 3. | Berikan jeda pada saat sebelum pemberian soal. | Menambahkan aba-aba untuk peserta didik bersiap menjawab pertanyaan pada soal yang ditampilkan. |

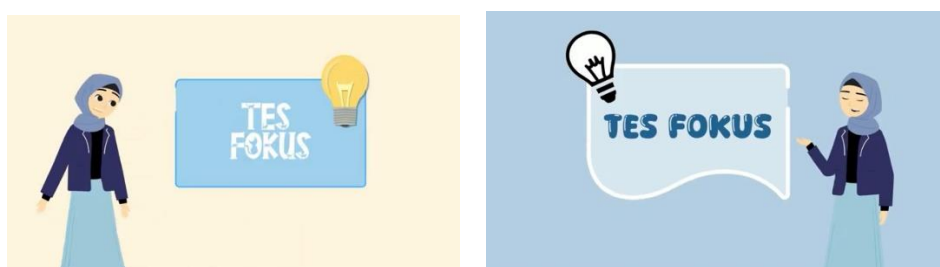
Hasil revisi media pembelajaran audio visual dapat dilihat pada gambar berikut.

- a. Menambahkan pertanyaan interaktif setelah materi untuk mengetahui pemahaman peserta didik.



Gambar 4.6 Penambahan Pertanyaan Interaktif Setelah Materi

- b. Menambahkan aba-aba sebelum pemberian soal.



Gambar 4.7 Penambahan Aba-Abu Sebelum Pemberian Soal

4.1.6 Uji Coba Penggunaan

Setelah melakukan revisi tahap awal langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba di SDN 2 Jambesari Banyuwangi pada kelas IV yang berjumlah 20 orang peserta didik. Pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan pengajaran dengan media pembelajaran berbasis powtoon kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik dengan kriteria yang ada pada angket tersebut untuk menilai produk yang dikembangkan.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Respon Peserta Didik

| Nama | Pernyataan | | | | | | | | | | jumlah |
|-------------|------------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| RIZKI | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 47 |
| ALVIN | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 47 |
| DINDA | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 45 |
| FAIZ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 45 |
| LINDA | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 46 |
| IKROM | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 45 |
| BAYU | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 46 |
| ROHMAN | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 41 |
| SEPTIYA | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 46 |
| WINDA | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 46 |
| ADHITYA | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 41 |
| GHANI | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 41 |
| MAULANA | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 46 |
| BAGUS | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 42 |
| CAHYA | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 43 |
| CINTA | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 44 |
| JESSICA | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 44 |
| LAILATUL | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 |
| FERDYANSYA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 47 |
| SOFYAN | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 46 |
| Skor Rerata | 4,65 | 4,55 | 4,65 | 4,65 | 4,3 | 4,6 | 4,3 | 3,9 | 4,5 | 4,7 | 44,8 |

Berdasarkan dari tabel 4.3 uji coba respon peserta didik yang kemudian di hitung nilai kelayakan produk yang dihasilkan dengan rumus Sapd menurut Masyhud (2021:260) sebagai berikut.

$$\text{Sapd} = \frac{st}{smt} \times 100$$

$$\text{Sapd} = \frac{44,8}{50} \times 100$$

$$\text{Sapd} = 0,896 \times 100$$

$$\text{Sapd} = 89,6$$

Berdasarkan hasil nilai kelayakan tersebut didapatkan bahwa produk yang telah dikembangkan mempunyai nilai 89,6 sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”.

4.1.7 Revisi Produk Pengembangan

Revisi produk pengembangan bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran setelah dilakukan uji coba penggunaan produk tersebut kepada peserta didik. Hasil uji coba penggunaan menunjukkan skor $\geq 80\%$, maka media pembelajaran audio visual layak digunakan dan mendapat respon yang baik dari peserta didik sehingga produk tersebut bisa dilanjutkan untuk uji coba keefektifan.

4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Tahap ini dilaksanakan di SDN 1 Giri. Uji coba keefektifan ini dilakukan di 2 kelas yaitu pada kelas IV A dan IV B pada tanggal 17 Oktober 2024. Kelas IV B merupakan kelas kontrol yang tidak mendapatkan treatment berupa penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon, sedangkan kelas IV A merupakan kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapatkan treatment berupa penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon materi unit 4 Negaraku Indonesia.

Langkah yang dilakukan saat penelitian adalah sebagai berikut: (1) langkah pertama yaitu melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon. Pembelajaran yang dilakukan adalah unit 4 pembelajaran 2; (2) langkah kedua adalah melakukan post-test, dengan 20 soal pada kelas eksperimen. Setelah melakukan post-test, dibagikan angket respon peserta didik yang diisi oleh kelas eksperimen, sehingga dapat mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis; (3) langkah ketiga powtoonyaitu melakukan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran gambar para pahlawan. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran unit 4 pembelajaran 2; dan (4) langkah keempat melakukan post-test dengan 20 soal pada kelas kontrol.

4.2 Hasil Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon

4.2.1 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Powtoon

Media pembelajaran berbasis powtoon yang telah dikembangkan divalidasikan kepada 3 validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli

materi. Hasil penilaian dari 3 validator tersebut terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi oleh Validator Ahli

| No | Validator | Instansi | Skor |
|---------------|-------------------------------|--------------------|----------------------------|
| 1 | Prasetyo Adi Nugroho, M.Pd. | Universitas Jember | 71 |
| 2 | Fathimatul Anis, S.Pd., M.Pd. | Universitas Jember | 32 |
| 3 | Misrani Nadia Putri, S. Pd. | SDN 1 Giri | 29 |
| Total | | | 132 |
| Valpro | | | 85,1 (sangat layak) |

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh validator dari ahli media, bahasa, dan materi mendapatkan nilai 85,1 dengan kata lain media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amanda dan Darwis (2023) bahwasanya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD” dengan hasil validasi 87,3% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba penggunaan yang dilakukan kepada 20 peserta didik dengan pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon pada materi unit 4 negaraku Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN 2 Jambesari Banyuwangi mendapatkan skor Sadp sebesar 89,6 yang termasuk pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menguatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis powtoon merupakan media yang valid dan layak untuk di uji cobakan keefektifan produknya.

4.2.2 Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon

a. Uji Independent Sample T-Test

Uji *independent sampel t-test* digunakan untuk membandingkan antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan media pembelajaran lama. Hasil uji *independent sample t-test* menggunakan dengan microsoft excel pada tabel 4.5 berikut

| No | X ₁ | X ₁ | X ₁ ² | X ₂ | X ₂ | X ₂ ² |
|-------------------|----------------|----------------|-----------------------------|----------------|----------------|-----------------------------|
| 1 | 40 | 21,025 | 442,05 | 80 | 35,5 | 1.260,25 |
| 2 | 50 | 31,025 | 962,55 | 85 | 40,5 | 1.640,25 |
| 3 | 35 | 16,025 | 256,8 | 90 | 45,5 | 2.024,25 |
| 4 | 35 | 16,025 | 256,8 | 95 | 50,5 | 2.550,25 |
| 5 | 50 | 31,025 | 962,55 | 95 | 50,5 | 2.550,25 |
| 6 | 45 | 26,025 | 677,3 | 90 | 45,5 | 2.024,25 |
| 7 | 35 | 16,025 | 256,8 | 95 | 50,5 | 2.550,25 |
| 8 | 45 | 26,025 | 677,3 | 90 | 45,5 | 2.024,25 |
| 9 | 40 | 21,025 | 442,05 | 85 | 40,5 | 1.640,25 |
| 10 | 35 | 16,025 | 256,8 | 85 | 40,5 | 1.640,25 |
| 11 | 35 | 16,025 | 256,8 | 90 | 45,5 | 2.024,25 |
| 12 | 40 | 21,025 | 442,05 | 95 | 50,5 | 2.550,25 |
| 13 | 40 | 21,025 | 442,05 | 80 | 35,5 | 1.260,25 |
| 14 | 35 | 16,025 | 256,8 | 95 | 50,5 | 2.550,25 |
| 15 | 40 | 21,025 | 442,05 | 85 | 40,5 | 1.640,25 |
| 16 | 35 | 16,025 | 256,8 | 85 | 40,5 | 1.640,25 |
| 17 | 40 | 21,025 | 442,05 | 95 | 50,5 | 2.550,25 |
| 18 | 35 | 16,025 | 256,8 | 90 | 45,5 | 2.024,25 |
| 19 | 40 | 21,025 | 442,05 | 85 | 40,5 | 1.640,25 |
| 20 | 45 | 26,025 | 677,3 | 90 | 45,5 | 2.024,25 |
| N=40 | 795 | | 9105,75 | 1780 | - | 39.809,00 |
| Rerata (M) | 18,975 | - | - | 44,5 | - | - |

Tabel 4.5 Uji *Independent Sample T-Test*

Berdasarkan data yang telah disajikan pada tabel 4.5 kemudian dimasukkan ke dalam rumus *t-test* menurut Masyhud (2021:408), untuk sampel terpisah sebagai berikut.

$$t = \frac{M2 - M1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{44,5 - 18,975}{\sqrt{\frac{9105,75 + 39.809,00}{40(40-1)}}$$

$$t = \frac{25,525}{\sqrt{\frac{48.914,75}{1560}}}$$

$$t = \frac{25,525}{\sqrt{31,355609}}$$

$$t = \frac{25,525}{5,599}$$

$$t = \pm 4,564$$

Berdasarkan hasil analisis t-test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,564. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh perbandingan $4,564 > 1,684$, maka media audio visual dinyatakan efektif.

b. Uji Keefektifan Relatif

Uji keefektifan relatif bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan produk yang dikembangkan, dibandingkan dengan menggunakan produk lama dalam pembelajaran. berikut hasil dari keefektifan relatif dari pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon.

Data yang diambil dari tabel 4.5 kemudian dimasukkan ke dalam rumus ER menurut Masyhud (2021:410) sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{44,5 - 18,975}{\left(\frac{18,975 + 44,5}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{25,525}{31,7375} \times 100\%$$

$$ER = 0,80 \times 100\%$$

$$ER = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas didapatkan hasil ER sebesar 80% yang dikategorikan keefektifan tinggi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon efektif digunakan.

4.2.3 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon

Kepraktisan media pembelajaran berbasis powtoon diperoleh dari angket respon peserta didik yang diisi setelah mendapatkan *treatment* media pembelajaran berbasis powtoon saat proses pembelajaran. Angket respon ditulis dengan keterangan sebagai berikut.

| | |
|---------------|-----|
| Sangat Setuju | = 5 |
| Setuju | = 4 |

Netral = 3

Tidak Setuju = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik

| No | Nama | Skor Angket | Nilai Sapd |
|---------------|---------------------------------|-------------|-------------|
| 1. | Adinda Rachmania Putri Rinjani | 41 | 82 |
| 2. | Aditya Aprileo | 44 | 88 |
| 3. | Adlyn Rafa Nazurah | 44 | 88 |
| 4. | Agustina Safitriyani | 47 | 94 |
| 5. | Ana A'thofunnisa | 48 | 96 |
| 6. | Aprilia Putri | 48 | 96 |
| 7. | Amanda Nur Ramadhan | 44 | 88 |
| 8. | Amira Dwi Novianti | 45 | 90 |
| 9. | Asifa Asyaila Rahma | 46 | 92 |
| 10. | Excel Radita Bagaskara | 48 | 96 |
| 11. | Farannisa Khanza Nabila | 45 | 90 |
| 12. | Gendis Dwi Anugrah | 46 | 92 |
| 13. | Gus Arza Febry Saputra | 46 | 92 |
| 14. | Hanifah Septy Tsani Santoso | 46 | 92 |
| 15. | Laisa Qonita Azarine | 49 | 98 |
| 16. | James Natanael Ono | 45 | 90 |
| 17. | Lazuardy Rahmat Pratama | 45 | 90 |
| 18. | Moch. Arif Setyawan | 45 | 90 |
| 19. | Moch, Fahmil Haris | 42 | 84 |
| 20. | Muhammad Arkan Zhafran Ramadhan | 44 | 88 |
| Jumlah | | 908 | 1816 |

$$\text{Sapd} = \frac{st}{smt} \times 100$$

$$\text{Sapd} = \frac{908}{1000} \times 100$$

$$\text{Sapd} = 0,908 \times 100$$

$$\text{Sapd} = 90,8$$

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diketahui bahwa skor Sapd yaitu 90,8 dapat disimpulkan peserta didik menyatakan sangat praktis, maka produk berbasis powtoon sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

4.3 Pembahasan

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis powtoon. Hal ini disebabkan pada kenyataannya pembelajaran terasa monoton, membosankan, dan kurang menarik karena media yang digunakan

terbatas yakni sebatas media gambar. Masalah ini diharapkan dapat di selesaikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon. Pembelajaran yang baik memerlukan media yang menunjang dalam pelaksanaannya. Perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini sangat menguntungkan dalam dunia pendidikan, dengan adanya teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penyampaian materi pada saat pembelajaran. Menurut Puspitaningrum, Istiqomah & Fitriyah (2022:92), kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memotivasi stakeholder untuk memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis powtoon. Alasan dari pemilihan media ini dikarenakan dapat digunakan dalam era digital, media ini mencakup berbagai macam gambar, suara, dan juga tulisan yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan interaktif.

Berikut merupakan langkah dalam melakukan penelitian untuk kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan pendahuluan, dilakukan guru dan peserta didik untuk mengawali pembelajaran yaitu dengan kegiatan pembuka, salam, berdoa, dan ice breaking. Kegiatan apersepsi yaitu hubungan antara pertanyaan dan pengalaman peserta didik. Kegiatan motivasi adalah kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru yang dapat mendorong peserta didik untuk memulai suatu pembelajaran.
- b. Kegiatan inti, peserta didik memperhatikan video pembelajaran yang diputar. Disela-sela video yang ditampilkan terdapat pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik kemudian mereka diminta untuk menjawab pertanyaan yang di ada video pembelajaran tersebut. Setelah selesai memperhatikan video pembelajaran, guru mengorganisasikan peserta didik untuk membentuk kelompok yang berisikan 4-5 orang didalam kelompok tersebut. Guru meminta setiap kelompok mengerjakan tugas yang sudah dibuat, juga mendampingi peserta didik pada saat pengerjaan. Tugas yang telah dikerjakan dipresentasikan di depan kelas dengan perwakilan dari setiap kelompok untuk

maju kedepan. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang sudah peserta didik yang maju kedepan, dan berani mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Setelah presentasi dari semua kelompok selesai dilakukan, selanjutnya guru memberikan post-test kepada peserta didik. Selesai mengerjakan post-test guru meminta peserta didik untuk mengisi angket.

- c. Kegiatan penutup, guru menanyakan terkait materi yang telah dipelajari, merefleksikan, dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik dan menyampaikan pesan moral. Guru menutup pembelajaran mengucapkan syukur dan berdoa bersama

Berikut merupakan langkah dalam melakukan penelitian untuk kelas kontrol ialah sebagai berikut.

- a. Kegiatan pendahuluan, dilakukan guru dan peserta didik untuk mengawali pembelajaran yaitu dengan kegiatan pembuka, salam, berdoa, dan ice breaking. Kegiatan apersepsi yaitu hubungan antara pertanyaan dan pengalaman peserta didik. Kegiatan motivasi adalah kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru yang dapat mendorong peserta didik untuk memulai suatu pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti, Guru menjelaskan tentang apa saja faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan cara berdiskusi bersama. Guru menunjukkan gambar peserta didik diminta untuk memperhatikan terkait faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia kemudian membentuk kelompok yang berjumlah 4-5 peserta didik. Guru memberikan pertanyaan kepada setiap peserta didik terkait materi yang dipelajari. Setelah memberikan pertanyaan peserta didik akan mengumpulkan data terkait pertanyaan yang diberikan. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugasnya. Setelah tugas selesai dikerjakan selanjutnya mempresentasikan tugas di depan kelas dengan perwakilan dari setiap kelompok untuk maju kedepan. Guru memberikan apresiasi kepada

peserta didik yang maju kedepan dan berani mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Setelah presentasi dari semua kelompok selesai guru memberikan post-test kepada peserta didik. Selesai mengerjakan post-test guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan post-test.

- c. Kegiatan penutup, guru menanyakan terkait materi yang telah dipelajari, merefleksikan, dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik dan menyampaikan pesan moral. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Hasil uji *independent sample t-test* mendapatkan hasil t-hitung lebih dari t-tabel ($4,564 > 1,684$), sehingga pembelajaran kelas eksperimen dinyatakan lebih efektif dari pada pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan hasil 80%, maka dapat dikatakan media pembelajaran berbasis powtoon termasuk dalam kategori keefektifan tinggi untuk diterapkan pada pembelajaran. Media pembelajaran berbasis powtoon dikatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 90,8 maka produk tersebut dinyatakan praktis karena pada tabel kriteria respon peserta skor tersebut menunjukkan sangat praktis untuk digunakan.

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini akan membahas mengenai penutup yang meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

- a. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka dilakukan penelitian dengan desain pengembangan menggunakan Borg and Gall. Desain penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan, namun penelitian ini hanya sampai pada 8 tahapan saja dikarenakan sudah dapat menjawab dari rumusan masalah. Keunggulan dari media pembelajaran berbasis powtoon ini yaitu praktis digunakan, interaktif, tampilannya menarik, mencakup berbagai aspek ndra, kolaboratif, lebih bervariasi, dapat memberikan feedback, dan dapat memotivasi peserta didik. Kekurangan dari media ini yaitu membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti laptop dan LCD proyektor serta memerlukan jaringan internet yang stabil. Solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan menggunakan laptop pribadi dari guru dan meminjam LCD proyektor yang memang ada setidaknya 1 di setiap sekolah, serta sekain mengupload video tersebut di *youtube* guru juga menyimpannya di penyimpanan laptop.
- b. Validasi media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan pada 3 validator yaitu media, bahasa, dan materi. Penilaian dilakukan dengan cara para validator ahli memberikan penilaian 1-5 pada setiap aspek yang terdapat pada lembar validasi. Setelah dilakukan validasi skor yang di dapat yaitu sebesar 85,1 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran berbasis powtoon layak untuk di uji cobakan di SDN 2 Jambesari Banyuwangi yang peserta didiknya berjumlah 20 dengan memperoleh Sapd sebesar 89,6 dengan kategori sangat layak. Hasil uji *independent sample t-test* mendapatkan hasil t-hitung lebih dari t-tabel ($4,564 > 1,684$), sehingga pembelajaran kelas eksperimen dinyatakan lebih efektif dari pada pembelajaran yang dilakukan di

kelas kontrol. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan hasil 80%, maka dapat dikatakan media pembelajaran berbasis powtoon termasuk dalam kategori keefektifan tinggi untuk diterapkan pada pembelajaran. Media pembelajaran berbasis powtoon dikatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 90,8 maka produk tersebut dinyatakan praktis karena pada tabel kriteria respon peserta skor tersebut menunjukkan sangat praktis untuk digunakan. Media pembelajaran berbasis powtoon dapat dikatakan praktis apabila mudah digunakan dan juga menarik dalam tampilan, dan tata bahasanya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, diharapkan untuk memahami dan mempelajari dengan baik muatan pembelajaran yang dipelajari, aktif dalam pembelajaran, dan percaya diri saat mengajukan ide serta gagasan.
- b. Bagi guru, dapat dengan cermat dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik, sehingga dapat memperlancar dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon diharapkan dapat digunakan secara luas, tidak hanya pada sekolah yang dilakukan penelitian saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>. [Diakses pada 16 September 2023].
- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 983–990. [Diakses pada 17 Oktober 2024].
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>. [Diakses pada 16 September 2023].
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>. [Diakses pada 13 Juni 2023].

- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *In: Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar*. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Dermawati, M., Suprpta, & Muzakkir. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 74-78. <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.3143>. [Diakses pada 16 Maret 2024].
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>. [Diakses pada 16 September 2023].
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>. [Diakses pada 13 September 2023].
- Masyhud, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>. [Diakses pada 13 Juni 2023].
- Puspitaningrum, D. A., Istiqomah, H., & Fitriyah, C. Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 92–98. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/1238>. [Diakses pada 10 Maret 2024].
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>. [Diakses pada 13 Juni 2023].

- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50-60. [Diakses pada 16 Maret 2024].
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112. [Diakses pada 16 Maret 2024].

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Matrik Penelitian

| Judul Penelitian | Rumusan Masalah | Variabel | Indikator | Metode Penelitian |
|--|--|---|---|--|
| Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri. | a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri? b. Bagaimanakah hasil kevalidan, | a. Variabel Bebas: Media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri. b. Variabel Terikat 1) Kevalidan | a. Tahapan Penelitian Pengembangan Borg and Gall (dalam Masyhud, 2021) sebagai berikut. 1) Penelitian pendahuluan. 2) Perencanaan pengembangan. 3) Pengembangan desain produk awal. 4) Validasi desain produk. 5) Revisi desain produk awal. 6) Uji coba penggunaan. 7) Revisi desain produk pengembangan. 8) Uji coba keefektifan. 9) Produk final dan produk massal. 10) Desiminasi produk dan implementasi. b. Aspek kualitas media dari. | a. Jenis penelitian: Penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan (Research and Development) oleh (Borg and Gall dalam Masyhud, 2021). b. Tempat penelitian: SDN 1 Giri. c. Metode dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut. 1) Observasi 2) Wawancara. 3) Tes hasil belajar. 4) Angket. 5) Dokumentasi. d. Teknik analisis data sebagai berikut. 1) Validasi ahli dengan rumus: $Valpro = \left(\frac{srt}{smt} \times 100\%\right)$ 2) Validasi empirik: $r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$ 3) Uji reabilitas intrument dengan rumus: |

keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri?

pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri.

2) Keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKn SD Unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri.

3) Kepraktisan pengembangan media *powtoon* pada pembelajaran PPKn SD Unit 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN 1 Giri.

- 1) Validasi dari ahli materi, bahasa, dan media.
- 2) Hasil uji *t-test* ranah kognitif dan uji keefektifan relatif dari kelas kontrol dan eksperimen. Tes yang digunakan adalah tes objektif.
- 3) Hasil analisis data respon peserta didik.

$$R11 = \frac{2Xrxy \text{ splithalf}}{1 + rxy \text{ splithalf}}$$

- 4) Uji independent sample t-test:

$$t = \frac{M2 - M1}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}}$$

- 5) Uji keefektifan relatif:

$$ER = \frac{MX1 - MX2}{\left(\frac{MX1 + MX2}{2}\right)} \times 100\%$$

- 6) Analisis data respon peserta didik:

$$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100\%\right)$$

Lampiran 2. Hasil Wawancara Pendidik dan Peserta Didik

Lampiran 2.1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU

(Sebelum Tindakan)

Tujuan : Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN 1 Giri

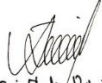
Bentuk : Wawancara Terstruktur

Nama Guru : Misranis Nadia Putri, S. Pd.

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--|--|
| 1 | Dalam pembelajaran PPKn apakah ada kesulitan peserta didik dalam memahami materi? | ada, sulit membuat siswa tertarik saat materi mengenai HKF1 |
| 2 | Bagaimana karakteristik siswa ketika kegiatan pembelajaran PPKn di kelas IV berlangsung? | Saat pembelajaran ada peserta didik yang tidak memperhatikan |
| 3 | Apa terdapat kendala yang sering Ibu/Bapak hadapi selama proses pembelajaran? | Ketika pembelajaran peserta didik ramai dan tidak konsisten |
| 4 | Media pembelajaran apa yang biasa Ibu/ Bapak gunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas IV? | Menggunakan buku dan gambar |
| 5 | Apakah Ibu Bapak pernah menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i> dalam pembelajaran PPKn di kelas IV? | belum pernah |

Kesimpulan : Saat pembelajaran berlangsung pasti ada kesulitan yaitu membuat siswa tertarik mengenai materi HKF1 karena peserta didik harus mengerti apa saja faktor yang memperkuat kebutuhan HKF1 dan arti dari kebutuhan HKF1 tersebut. Guru memiliki kendala ketika peserta didik ramai dan tidak konsisten saat pembelajaran. Media yang digunakan adalah buku dan gambar. Guru belum pernah menggunakan media *powtoon* pada saat pembelajaran PPKn.

Koresponden


Misranis Nadia Putri, S. Pd.
 NIP 1990 0101 2022 21 2026

Banyuwangi, 03 Oktober... 2023
 Pewawancara


Putri Eka Agustina
 200210204175

Lampiran 2.2 Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas IV

Hasil Wawancara Peserta Didik Responden 1

**PEDOMAN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK
(Sebelum Tindakan)**

Tujuan Wawancara : Untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran

Bentuk Wawancara : Wawancara terstruktur

Responden : Siswa kelas IV SDN 1 Giri

Nama Siswa : Arif

Kelas : IV A

| No. | Pertanyaan | Jawaban Siswa |
|-----|--|--|
| 1. | Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan dalam kelas? | Mengajarkan Pembelajaran seperti biasa |
| 2. | Apakah kamu merasa senang atau dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru? | Biasa saja |
| 3. | Apakah gurumu pernah mengajar menggunakan media <i>powtoon</i> saat melakukan pembelajaran di kelas? | Belum pernah |
| 4. | Bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas? | Ceramah |

Kesimpulan: Responden 1 menganggap pembelajaran PPTn biasa saja, peserta didik merasa biasa saja dengan pembelajaran yang dilakukan guru, guru belum pernah menggunakan media *powtoon* saat pembelajaran dan guru menyampaikan materi dengan ceramah

Banyuwangi, 03 Oktober 2023
Pewawancara


Putri Eka Agustina
 NIM 200210204175

Hasil Wawancara Peserta Didik Responden 2

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

(Sebelum Tindakan)

Tujuan Wawancara : Untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran

Bentuk Wawancara : Wawancara terstruktur

Responden : Siswa kelas IV SDN 1 Giri

Nama Siswa : Fajar

Kelas : IV B

| No. | Pertanyaan | Jawaban Siswa |
|-----|--|----------------------------------|
| 1. | Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan dalam kelas? | Biasa saja |
| 2. | Apakah kamu merasa senang atau dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru? | terkadang senang terkadang biasa |
| 3. | Apakah gurumu pernah mengajar menggunakan media <i>powtoon</i> saat melakukan pembelajaran di kelas? | belum pernah |
| 4. | Bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas? | ceramah |

Kesimpulan: Responden 2 menganggap pembelajaran PPKn biasa saja, peserta didik merasa terkadang senang terkadang biasa saat pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media *powtoon* saat mengajar dan guru menyampaikan materi dengan ceramah.

Banyuwangi, 03 Oktober 2023
Pewawancara


Putri Eka Agustina
NIM 200210204175

Lampiran 3. Hasil Observasi Pembelajaran Kelas IV

Lampiran 3.1 Hasil Observasi Pembelajaran Kelas IV SDN 1 Giri

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN
(Sebelum Tindakan)


Tujuan Observasi: Untuk mengamati proses pembelajaran pada kelas IV SDN 1 Giri.
Tempat Observasi: Kelas IV SDN 1 Giri.

| No. | Aspek yang diamati | Deskripsi Hasil Pengamatan |
|-----|--|---|
| 1. | Perangkat Pembelajaran | |
| a. | Kurikulum. | Kurikulum Merdeka |
| b. | Modul Ajar. | Sudah ada |
| 2. | Proses Pembelajaran | |
| a. | Membuka pelajaran. | Salam, menanyakan bagi Indonesia raya, mengecek kehadiran |
| b. | Metode pembelajaran. | Ceramah |
| c. | Pemanfaatan sumber belajar. | Buku ajar kurikulum merdeka |
| d. | Penggunaan media. | Gambar / foto pahlawan dan NKRI |
| e. | Teknik Penguasaan kelas. | memberikan tugas pada peserta didik |
| f. | Bentuk dan cara evaluasi. | memberi soal |
| g. | Menutup pelajaran. | evaluasi, salam dan berdoa |
| 3. | Perilaku peserta didik | |
| a. | Perilaku peserta didik di dalam kelas. | Beberapa peserta didik mengontrol dengan kemannya |
| b. | Perilaku peserta didik di luar kelas. | 50%an |


Kesimpulan: Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka, modul ajar sudah ada, menggunakan metode ceramah dengan media gambar pahlawan dan mengenai keutuhan NKRI, beberapa peserta didik mengontrol dengan kemannya

Banyuwangi 05 Oktober2023

Guru Kelas Observer



Misrani Nadia Putri, S.Pd.
NIP. 199006162023212057



Putri Eka Agustina
NIM 200210204175

Lampiran 4. Nilai Hasil UTS Peserta Didik Kelas IV A dan B

Lampiran 4.1 Nilai Hasil UTS Peserta Didik Kelas IV A

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai |
|-----|---------------------------------|-------|
| 1. | Adinda Rachmania Putri Rinjani | 50 |
| 2. | Aditya Aprileo | 60 |
| 3. | Adlyn Rafa Nazurah | 65 |
| 4. | Agustina Safitriyani | 55 |
| 5. | Ana A'thofunnisa | 75 |
| 6. | Aprilia Putri | 60 |
| 7. | Amanda Nur Ramadhan | 62 |
| 8. | Amira Dwi Novianti | 40 |
| 9. | Asifa Asyaila Rahma | 58 |
| 10. | Excel Radita Bagaskara | 61 |
| 11. | Farannisa Khanza Nabila | 40 |
| 12. | Gendis Dwi Anugrah | 60 |
| 13. | Gus Arza Febry Saputra | 45 |
| 14. | Hanifah Septy Tsani Santoso | 78 |
| 15. | Laisa Qonita Azarine | 42 |
| 16. | James Natanael Ono | 75 |
| 17. | Lazuardy Rahmat Pratama | 45 |
| 18. | Moch. Arif Setyawan | 75 |
| 19. | Moch, Fahmil Haris | 60 |
| 20. | Muhammad Arkan Zhafran Ramadhan | 78 |

Lampiran 4.2 Nilai Hasil UTS Peserta Didik Kelas IV B

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai |
|-----|-------------------------|-------|
| 1. | Aditya Ainurrohman | 68 |
| 2. | Ahmad Danish Bakhtiar | 50 |
| 3. | Amira Tsabita Amalia | 60 |
| 4. | Anisa Qurrota A'yun | 40 |
| 5. | Ashifa Adzra Filardha | 45 |
| 6. | Auffa Rizky Aditya | 40 |
| 7. | Elmira Oktaviatus Zahra | 55 |
| 8. | Fajar Abi Maulana | 40 |
| 9. | Galang Putra Dika | 60 |
| 10. | Hakeysa Raska Al Gibran | 45 |
| 11. | Herra Zahratusita | 55 |
| 12. | Isni Annisa Lasyana | 58 |
| 13. | Luthfi Ziyath Zaidan | 42 |
| 14. | Maulida Sagita Putri | 58 |
| 15. | Moh. Aldi Pratama | 60 |

| | | |
|-----|-----------------------------|----|
| 16. | Nuris Rizqi Maulana | 60 |
| 17. | Mohammad Arkian Ami Maulana | 72 |
| 18. | Rifqi Fajar Maulidan | 62 |
| 19. | Nizam Khadafi | 32 |
| 20. | Noval Azmi Al Ghifary | 75 |

Lampiran 5. Hasil Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variances**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---------------------------------------|---|---------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Pendidikan Pancasila | Based on Mean | .007 | 1 | 38 | .935 |
| | Based on Median | .011 | 1 | 38 | .916 |
| | Based on Median and with adjusted df | .011 | 1 | 37.585 | .916 |
| | Based on trimmed mean | .007 | 1 | 38 | .934 |

Lampiran 6. Hasil Validasi Media, Bahasa, dan Materi

Lampiran 6.1 Hasil Validasi Media (Validator 1)

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
MEDIA POWTOON MATERI UNIT 4 NEGARAKU INDONESIA
KELAS IV SDN 1 GIRI**

Nama Validator : Prasetyo Adi N., S. Pd., M. Ed.
NIP :
Instansi Validator : Universitas Jember

Petunjuk pengisian lembar validasi

- Bapak/Ibu dapat memberikan ceklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda!
- Berilah penilaian 1, 2, 3, 4, dan 5 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:
1= Sangat Kurang Baik
2= Kurang baik
3= Cukup
4= Baik/sesuai
5= Sangat baik/ sangat sesuai
- Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada kolom komentar!

| No | Indikator | penilaian | | | | |
|------------------------------------|--|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas dan Tampilan Media | | | | | | |
| 1. | Keseimbangan antara suara dengan ilustrasi saling berkaitan | | | | | ✓ |
| 2. | Suara yang ditampilkan jelas | | | | ✓ | |
| 3. | Kombinasi warna yang menarik | | | | | ✓ |
| 4. | Kualitas gambar layak | | | | ✓ | |
| 5. | Memiliki daya Tarik visual | | | | ✓ | |
| Isi | | | | | | |
| 6. | Kesesuaian isi materi media dengan Capaian Pembelajaran (CP) | | | | | ✓ |
| 7. | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 8. | Kelayakan sebagai perangkat belajar | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---------------|---|--|--|--|--|---|
| 9. | Kesesuaian kalimat dengan taraf beripikir dan usia peserta didik | | | | | ✓ |
| 10. | Menarik minat dan perhatian siswa | | | | | ✓ |
| Bahasa | | | | | | |
| 11. | Kebenaran tata bahasa yang digunakan | | | | | ✓ |
| 12. | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan anak | | | | | ✓ |
| 13. | Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran audio visual | | | | | ✓ |
| 14. | Menggunakan bahasa yang komunikatif | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan bahasa yang efektif | | | | | ✓ |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai)

- Dapat digunakan dengan revisi besar
- 2.** Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

1. Struktur: → indikator 1 (→) materi 3
2. Sugesti → slogan → materi
Jember, 10 Mei 2024

Validator

Prasetyo Adi N.
NIP. 197509122013211029

Lampiran 6.2 Hasil Validasi Bahasa (Validator 2)

Lembar Validasi Ahli Bahasa Media

Pembelajaran *Powtoon*

Sekolah Penelitian : SDN 1 Giri
 Kelas/ Semester : IV/ 2
 Mata Pelajaran/ Bab : Pendidikan Pancasila/ 4

Identitas Validasi

Nama Validator : Fahimatul Anis, S.Pd., M.Pd
 Instansi : Universitas Jember

Petunjuk:

- Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai Bahasa dalam Media Pembelajaran
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan penilaian yang anda nilai terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut.

Skor 1 = Sangat kurang valid

Skor 2 = Kurang valid

Skor 3 = Cukup valid

Skor 4 = Valid

Skor 5 = Sangat valid

| No | Aspek | Skor | | | | |
|----------------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Validasi Kebahasaan | | | | | | |
| 1. | Kebenaran tata bahasa | | | ✓ | | |
| 2. | Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | | | ✓ | | |
| 3. | Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami | | | ✓ | | |
| 4. | Menggunakan kalimat yang tidak bermakna ganda | | | ✓ | | |
| 5. | Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|---|---|--|
| 6. | Kesesuaian level bahasa | | | ✓ | | |
| 7. | Keterbacaan dan keterjangkauan | | | ✓ | | |
| 8. | Penulisan ejaan | | | ✓ | | |
| 9. | Kesesuaian relevansi bahasa yang digunakan | | | ✓ | | |
| 10. | Menggunakan huruf yang jelas | | | | ✓ | |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai).


Media pembelajaran ini:

- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada isian saran berikut.

Saran:.....

Jember, 6/6/ 2024
 Validator,


 Fahimatul Anis, S.Pd., M.Pd

NIP.

Lampiran 6.3 Hasil Validasi Materi (Validator 3)

LEMBAR VALIDASI MATERI

Pokok Bahasan : Mengidentifikasi faktor-faktor dan yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan menganalisis arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Kelas : IV

Kurikulum/Acuan : Kurikulum Merdeka

Bab : Bab 4 "Negaraku Indonesia"

Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah.

Data Validator

Nama : Misrani Nadia Putri, S. Pd.

Nama Instansi : SDN 1 Giri

NIP : 199001012022212026

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap media pembelajaran. Atas ketersediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Keterangan skor:

Skor 1 : Kurang valid Skor 3 : Valid

Skor 2 : Cukup valid Skor 4 : Sangat Valid

| No. | Aspek Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | Isi Materi | | | | | |
| 1. | Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran | | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 3. | Kebenaran materi yang terangkum dalam media | | | | | ✓ |
| 4. | Kesesuaian kalimat dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia peserta didik | | | | | ✓ |
| 5. | Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran | | | | | ✓ |
| 6. | Kesederhanaan struktur kalimat | | | | ✓ | |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu poin yang sesuai).

Media ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
2. Dapat digunakan dengan revisi.
- ③ 3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon kepada Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran:

.....

.....

.....

.....

Banyuwangi, 5 Juni 2024

Responden



Misrani Nadia Putri, S. Pd.
NIP. 199001012022212026

Lampiran 7. Hasil Validasi Instrumen Tes

Lampiran 7.1 Hasil Validasi Instrumen Tes (Validator 1)

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN TES

Pengembangan Media Pengembangan Media *Powtoon* Pada Pembelajaran PPKn
SD Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri

Peneliti : Putri Eka Agustina
Nama Validator : Trapsila Siwi Hutami, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199105302023212030

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap instrumen tes. Atas ketersediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Keterangan skor:

Skor 1 : Tidak Valid Skor 3 : Cukup Valid Skor 5 : Sangat Valid
Skor 2 : Kurang Valid Skor 4 : Valid

| No. | Aspek Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Soal sesuai dengan CP yang harus dikuasai peserta didik | | | | ✓ | |
| 2 | Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 3 | Kejelasan ruang lingkup pertanyaan | | | | ✓ | |
| 4 | Soal sesuai dengan perkembangan peserta didik | | | ✓ | | |
| 5 | Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | ✓ | | |
| 6 | Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 7 | Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar | | | | ✓ | |
| 8 | Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|---|---|--|
| 9 | Rumusan butir soal sudah kompleks (dari yang mudah hingga sukar) | | | ✓ | | |
| 10 | Soal sesuai dengan indikator yang harus dikuasai peserta didik | | | | ✓ | |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu poin yang sesuai) instrumen tes ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
- ②. Dapat digunakan dengan revisi.
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

Mohon kepada Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran:

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

Jember, 5 Juni 2024

Validator



Trapsila Siwi Hutami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199105302023212030

Lampiran 7.2 Hasil Validasi Instrumen Tes (Validator 2)

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN TES

Pengembangan Media Pengembangan Media *Powtoon* Pada Pembelajaran PPKn
SD Unit 4 Ngaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri

Peneliti : Putri Eka Agustina
Nama Validator : Misrani Nadia Putri, S. Pd.
NIP : 199006162023212057

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap instrumen tes. Atas ketersediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Keterangan skor:

Skor 1 : Tidak Valid Skor 3 : Cukup Valid Skor 5 : Sangat Valid
Skor 2 : Kurang Valid Skor 4 : Valid

| No. | Aspek Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Soal sesuai dengan CP yang harus dikuasai peserta didik | | | | | ✓ |
| 2 | Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 3 | Kejelasan ruang lingkup pertanyaan | | | | ✓ | |
| 4 | Soal sesuai dengan perkembangan peserta didik | | | | | ✓ |
| 5 | Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | | ✓ |
| 6 | Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 7 | Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar | | | | ✓ | |
| 8 | Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat | | | | | ✓ |
| 9 | Rumusan butir soal sudah kompleks (dari yang mudah hingga sukar) | | | | | ✓ |
| 10 | Soal sesuai dengan indikator yang harus dikuasai peserta didik | | | | | ✓ |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu poin yang sesuai) instrumen tes ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
2. Dapat digunakan dengan revisi.
- ③ Dapat digunakan tanpa revisi.

Mohon kepada Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran:

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

Banyuwangi, 5 Juni 2024

Validator

Misrani Nadia Putri, S. Pd.
NIP. 199006162023212057

Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen Respons Peserta Didik

Lampiran 8.1 Hasil Validasi Instrumen Respons Peserta Didik (Validator 1)

**LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON MINAT PESERTA
DIDIK TERHADAP MEDIA *POWTOON***

Sekolah Penelitian : SDN 1 Giri
Kelas/ Semester : IV/2
Bab/Subbab : 4/2
Penulis : Putri Eka Agustina
NIM : 2002102040175

Validator
Nama : Naomi Dias L.D, S.Pd, M.Pd.
NIP : 199006162023212057
Instansi : Universitas Jember

Petunjuk:

3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai Angket Respon Peserta didik terhadap media *powtoon*.
4. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian 1, 2, 3, 4 sesuai dengan penilaian yang anda nilai terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut.

Skor 1 = Tidak Valid

Skor 2 = Kurang valid

Skor 3 = Cukup valid

Skor 4 = Valid

| No | Pernyataan | Skor | | | |
|----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Petunjuk pelaksanaan angket respon minat peserta didik dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 2. | Menggunakan bahasa yang baik dan benar. | | | ✓ | |
| 3. | Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik. | | | | ✓ |
| 4. | Kejelasan penggunaan huruf dan angka. | | | | ✓ |
| 5. | Kalimat pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | ✓ | |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai)

Lembar kerja siswa ini:


1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada isian saran berikut.

Saran:

angket sudah dibenarkan sesuai indikator minat, sudah direvisi & dapat digunakan untuk pengambilan data.

Jember, 3 Juni 2024
Validator,


Naomi Dias L.D.S.Pd, M.Pd
NIP.199006162023212057

Lampiran 8.2 Hasil Validasi Instrumen Respons Peserta Didik (Validator 2)

**LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON MINAT PESERTA
DIDIK TERHADAP MEDIA *POWTOON***

Sekolah Penelitian : SDN 1 Giri
Kelas/ Semester : IV/2
Bab/Subbab : 4/2
Penulis : Putri Eka Agustina
NIM : 2002102040175

Validator
Nama : Misrani Nadia Putri, S. Pd.
NIP : 199006162023212057
Instansi : SDN 1 Giri

Petunjuk:

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai Angket Respon Peserta didik terhadap media *powtoon*.
- Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian 1, 2, 3, 4 sesuai dengan penilaian yang anda nilai terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut.

Skor 1 = Tidak Valid
Skor 2 = Kurang valid
Skor 3 = Cukup valid
Skor 4 = Valid

| No | Pernyataan | Skor | | | |
|----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Petunjuk pelaksanaan angket respon minat peserta didik dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 2. | Menggunakan bahasa yang baik dan benar. | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik. | | | ✓ | |
| 4. | Kejelasan penggunaan huruf dan angka. | | | | ✓ |
| 5. | Kalimat pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | | ✓ |

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai)

Lembar kerja siswa ini:

- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 - Dapat digunakan dengan revisi
 - Dapat digunakan tanpa revisi
- Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada isian saran berikut. Saran:

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

Banyuwangi, 5 Juni 2024
Validator,

Misrani Nadia Putri, S. Pd.
NIP. 199001012022212026

Lampiran 9. Instrumen Tes

Lampiran 9.1 Kisi-kisi Soal Tes

Jenjang Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Unit/ Subunit : Unit 4 Negaraku Indonesia/ Kegiatan

Belajar 2

Kurikulum : Merdeka

Kelas/ Semester : IV/ 2

Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah.

Jumlah Soal : 25

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

| Materi Pokok | Tujuan Pembelajaran | Indikator Soal | Butir pertanyaan | | Jumlah |
|--|---|---|------------------|----------------|--------|
| | | | No. Soal | Level Kognitif | |
| Faktor-faktor dan yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika dengan benar. | Peserta didik dapat menyebutkan faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 1, 5, 6 | C1 | 3 soal |
| | | Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 2, 9, 10 | C1 | 3 soal |

| | | | | | |
|---|--|--|------------------------|----|--------|
| | Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika dengan tepat. | Peserta didik dapat menyebutkan contoh sikap yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 3, 4, 7, 8 | C1 | 4 soal |
| | Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika dengan benar. | Peserta didik dapat menjelaskan faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 11, 12, 13, 14, 15, 16 | C2 | 6 soal |
| | | Peserta didik dapat menentukan faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 17, 20, 21, 23 | C3 | 4 soal |
| | | Peserta didik dapat mengurutkan faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 18 | C3 | 1 soal |
| | | Peserta didik dapat menentukan contoh faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 19, 22 | C3 | 2 soal |
| | | | | | |
| Arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | Peserta didik dapat menganalisis arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan tepat. | Peserta didik dapat mengimplementasikan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 24 | C3 | 1 soal |
| | | Peserta didik dapat menelaah arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. | 25 | C4 | 1 soal |

Lampiran 9.2 Instrumen Tes Hasil Belajar

SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Nama :

Kelas : IV (Empat) No. Presensi :

Petunjuk Pengerjaan Soal!

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Tanyakan pada guru, jika terdapat soal yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan 2 x 35 menit.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI antara lain
 - a. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika
 - b. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar
 - c. Undang-Undang Dasar, Tut Wuri Handayani, dan Pancasila
 - d. Bhinneka Tunggal Ika, Tut Wuri Handayani, dan Sumpah Pemuda
2. Peristiwa yang lahir karena perpecahan yang terjadi diantara rakyat Indonesia disebut
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Rengasdengklok
 - d. Sumpah Pemuda
3. Contoh dari pengamalan nilai Pancasila sila ke-1 adalah
 - a. menyayangi sesama teman
 - b. mencuci tangan sebelum makan
 - c. menyapa teman saat berpapasan
 - d. berdoa sebelum melakukan segala aktivitas
4. Nana mempunyai teman di kelas bernama Sarah, dia memeluk agama yang berbeda dari Nana. Suatu hari Sarah mengundangnya untuk ikut melihat

perayaan galungan di rumahnya. Bagaimanakah sikap yang harus dilakukan Nana?

- a. tidak menanggapi
 - b. menolak dengan kasar
 - c. memberikan berbagai alasan
 - d. menghargai dan datang untuk ikut melihat
5. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika berasal dari bahasa
- a. Sansekerta
 - b. Jawa
 - c. Latin
 - d. Jawa kuno
6. Peristiwa yang terjadi pada tanggal 28 Oktober 1928 adalah
- a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Super Semar
 - d. Sumpah Pemuda

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 7 dan 8!

Setiap hari Minggu warga perumahan selalu melakukan kerja bakti untuk membersihkan lingkungan komplek. Semua warga bersama-sama melakukan kerja bakti agar lingkungan mereka bersih. Di waktu bersamaan, ternyata ada tetangga mereka yang berbeda keyakinan sedang melangsungkan acara keagamaan sehingga kerja bakti di tunda sampai acara tersebut selesai.

7. Bagaimana sikap yang seharusnya warga berikan saat kerja bakti ditunda karena acara keagamaan?
- a. mengeluh
 - b. tidak peduli
 - c. mengolok-olok tetangga
 - d. menghormati tetangga tersebut
8. Salah satu warga membenci tetangga yang sedang melangsungkan acara keagamaan tersebut, karena beranggapan bahwa hal itu dapat menghambat aktivitasnya. Bagaimana seharusnya sikap kita apabila memiliki tetangga yang berbeda keyakinan?
- a. tidak berkegiatan secara bersama-sama
 - b. saling menghindari agar tidak terjadi konflik
 - c. saling menjauhi karena perbedaan keyakinan
 - d. saling menghormati keyakinan masing-masing

9. Berikut ini yang **bukan** merupakan isi rumusan yang terkandung dalam Sumpah Pemuda adalah
- Satu nusa
 - Satu bahasa
 - Satu bangsa
 - Satu bendera

10. Perhatikan nama tokoh berikut!

- Dolly Salim
- W. R. Supratman
- Soekarno
- Amir Syarifudin
- Moh. Hatta

Berdasarkan nama-nama tokoh tersebut, yang termasuk dalam 13 tokoh Sumpah Pemuda yaitu

- a), b), dan c)
- b), c), dan e)
- a), b), dan d)
- c), d), dan e)

11. Perhatikan gambar berikut!



Gambar. Anak Membantu Ibu

Sumber : <https://unej.id/afPPLdg>

Gambar tersebut merupakan pengamalan Pancasila sila ke-2 di lingkungan

- kantor
 - rumah
 - sekolah
 - masyarakat
12. Konflik dan perpecahan antar suku bangsa yang terjadi disebabkan oleh
- berbeda pola pikir
 - keberagaman masyarakat
 - letak geografis yang berbeda-beda
 - mengabaikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan

13. Pancasila mengandung nilai-nilai yang menjadi pedoman untuk bangsa Indonesia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Adapun nilai-nilai Pancasila bersifat
- universal
 - kedaerahan
 - internasional
 - terpecah-pecah
14. Arti dari Bhinneka Tunggal Ika adalah
- tercerai berai
 - bergotong-royong
 - berbeda-beda tapi tetap satu jua
 - di belakang memberikan dorongan

15. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar. Tokoh Sumpah Pemuda

Sumber : <https://unej.id/pTXuy51>

Siapakah nama dari tokoh sumpah pemuda tersebut?

- Dolly Salim
 - RCL Senduk
 - Sie Kong Liong
 - Muhammad Yamin
16. Sonia saat ini sudah berusia 17 tahun, saat ini di lingkungan desanya sedang dilaksanakan sebuah pemungutan suara untuk memilih ketua RT. Dikarenakan Sonia sudah berumur 17 tahun, Sonia ikut menyumbangkan suara dalam pemilihan ketua RT di desanya.
- Berdasarkan teks tersebut Sonia telah mengamalkan sila Pancasila ke
- 1
 - 2
 - 3
 - 4

17. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- a) Membantu guru dan teman saat kesusahan.
- b) Berlaku sopan kepada orang tua.
- c) Menghormati tetangga meskipun berbeda agama.
- d) Mengikuti pemilihan kepala daerah, baik tingkat provinsi, kabupaten, maupun RT dan RW.

Berdasarkan pernyataan tersebut manakah pengamalan nilai Pancasila sila ke-2 di sekolah?

- a. a)
- b. b)
- c. c)
- d. d)

18. Perhatikan isi Sumpah Pemuda berikut!

- (1) Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah yang satu, tanah air Indonesia
- (2) Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia
- (3) Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa satu, Bangsa Indonesia

Urutan isi sumpah pemuda yang benar adalah

- a. (1), (2), (3)
- b. (3), (2), (1)
- c. (1), (3), (2)
- d. (2), (1), (3)

19. Contoh perwujudan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari adalah

- a. tidak sopan kepada tetangga
- b. mengolok teman yang berbeda suku
- c. tidak membantu tetangga yang berbeda agama
- d. tidak membeda-bedakan teman meskipun berbeda suku

20. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Menghormati guru dan teman yang berbeda agama.
- (2) Menghormati antar tetangga meskipun berbeda keyakinan
- (3) Membiasakan keluarga melakukan ibadah dan berdoa.
- (4) Menganggap semua teman sama meskipun berbeda keyakinan.

Manakah yang termasuk pengamalan nilai Pancasila di sekolah?

- a. (1) dan (4)
- b. (2) dan (3)

- c. (3) dan (4)
d. (1) dan (2)
21. Saat Kongres Pemuda II para pemuda dari Jong Java, Jong Sumatra, dan Jong Batak berkumpul di
a. Gedung Sate
b. Gedung Joang 45
c. Rumah Rengasdengklok
d. Gedung Katholieke Jongenlingen Bond
22. Dengan kita selalu mengutamakan kepentingan masyarakat diatas kepentingan pribadi merupakan contoh dari pengamalan Pancasila sila ke-3 di
a. rumah
b. sekolah
c. masyarakat
d. pertemanan
23. Perhatikan tabel berikut!
- | | | | |
|---|-----------------|---|-----------|
| 1 | Berdoa | A | Sila ke-3 |
| 2 | Membantu guru | B | Sila ke-2 |
| 3 | Cinta tanah air | C | Sila ke-1 |
- Manakah pengamalan Pancasila dan sila yang tepat?
a. 1 dan B
b. 2 dan B
c. 3 dan C
d. 3 dan A
24. Di era globalisasi ini banyak sekali dampak positif serta negatif dari globalisasi. Bagaimana cara kita untuk dapat menghindari dampak negatif dari globalisasi?
a. terpecah-belah
b. diskriminasi antar suku
c. tidak peduli pada sekitar
d. memperkokoh keutuhan negara
25. Indonesia merupakan negara yang mempunyai berbagai macam suku, budaya, agama, serta karakteristik dan keunikan di setiap wilayahnya. Keberagaman masyarakat indonesia menjadi modal dasar dalam pembangunan bangsa, karena itulah sangat diperlukan adanya sikap dan perilaku rakyat yang dapat memperkokoh keutuhan negara. Seperti sikap saling menghargai dan menghormati antar masyarakat.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, salah satu arti penting dari sikap saling menghargai dan menghormati antar masyarakat adalah untuk

- a. keberhasilan pembangunan
- b. menjunjung tinggi sikap kedaerahan
- c. keseimbangan antara hak dan kewajiban
- d. memperkuat posisi kebudayaan daerah di atas kebudayaan nasional

Lampiran 9.3 Kunci Jawaban

KUNCI JAWABAN

1. A. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika
Faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI ada 3 yaitu Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika
2. D. Sumpah Pemuda
Sumpah Pemuda lahir setelah melihat adanya perpecahan di antara rakyat Indonesia. pada waktu itu, rakyat Indonesia berjuang hanya mementingkan daerahnya saja sehingga kaum penjajah sangat mudah menghancurkan perjuangan rakyat Indonesia.
3. D. Berdoa sebelum melakukan segala aktivitas
Sila ke-1 adalah Ketuhanan, maka berdoa sebelum melakukan segala aktivitas adalah pengamalan Pancasila sila ke-1
4. D. Menghargai dan datang untuk melihat
Menghargai teman yang berbeda agama merupakan salah satu pengamalan Bhinneka Tunggal Ika
5. A. Sansekerta
Semboyan Bhinneka tunggal ika berarti "berbeda-beda tetapi satu jua". Inti dari semboyan ini adalah adanya persatuan dalam berbagai perbedaan. Semboyan ini telah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Semboyan ini terdapat dalam kitab Sutasoma yang dikarang oleh Empu Tantular yang dilutis menggunakan bahasa sansekerta.
6. D. Sumpah Pemuda
Sumpah Pemuda diikrarkan oleh para pemuda Indonesia dalam Kongres Pemuda II di Jakarta pada tanggal 28 Oktober 1928.
7. D. Menghormati tetangga tersebut
Sikap yang harus harus warga tunjukkan saat kerja bakti ditunda karena acara keagamaan adalah menghormati tetangga tersebut.
8. D. Saling menghormati keyakinan masing-masing
Sikap kita kepada tetangga kepada tetangga yang berbeda keyakinan adalah saling menghormati keyakinan masing-masing.
9. D. Satu bendera
Dalam rumusan isi Sumpah Pemuda terkandung nilai satu nusa (tanah air), satu bangsa, dan satu bahasa.
10. C. a), b), dan d)
Tokoh-tokoh yang termasuk dalam tokoh penting Sumpah Pemuda adalah Dolly Salim, W. R. Supratman, dan Amir Syarifudin.
11. B. rumah
Membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah adalah pengamalan Pancasila sila ke-2 di rumah.

12. D. Mengabaikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan
Perpecahan atau konflik antarsuku bangsa yang terjadi di Indonesia selama ini sebab utamanya adalah karena masyarakat Indonesia telah mengabaikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
13. A. Universal
Nilai-nilai Pancasila bersifat universal atau menyeluruh.
14. C. Berbeda-beda tapi tetap satu jua
Semboyan Bhinneka tunggal ika berarti berbeda-beda tetapi satu jua.
15. D. Muhammad Yamin
Gambar tokoh tersebut adalah Muhammad Yamin.
16. D. 4
Mengikuti pemilihan kepala daerah, baik dari tingkat provinsi, kabupaten, atau RT dan RW adalah pengamalan Pancasila sila ke-4.
17. A. a)
Membantu guru dan teman saat kesusahan adalah pengamalan Pancasila sila ke-2 di sekolah.
18. C. (1), (3), (2)

Sumpah Pemuda

Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah yang satu, tanah air Indonesia

Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa satu, Bangsa Indonesia

Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia

19. D. Tidak membedakan teman meskipun berbeda suku
Perwujudan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari adalah tidak membedakan teman meskipun berbeda suku.
20. A. (1) dan (4)
Pengamalan nilai Pancasila di sekolah adalah menghormati guru dan teman yang berbeda agama dan menganggap semua teman sama meskipun berbeda keyakinan.
21. D. Gedung Katholieke Jongenlingen Bond
Saat Kongres Pemuda II para pemuda dari Jong Java, Jong Sumatra, dan Jong Batak berkumpul di gedung Katholieke Jongenlingen Bond.
22. C. Masyarakat
Selalu mengutamakan kepentingan masyarakat di atas kepentingan pribadi merupakan contoh dari pengamalan Pancasila sila ke-3 di masyarakat.
23. D. 3 dan A
Pengamalan Pancasila dan sila yang tepat adalah 3 dan A, cinta tanah air dan sila ke-3.
24. D. Memperkokoh keutuhan negara

Untuk menangkal dampak negatif dari globalisasi kita harus memperkuat keutuhan negara.

25. A. Keberhasilan pembangunan

Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembangunan negara.

Lampiran 9.4 Instrumen Tes Hasil Belajar yang Valid

SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Nama :

Kelas : IV (Empat) No. Presensi :

Petunjuk Pengerjaan Soal!

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Tanyakan pada guru, jika terdapat soal yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan 2 x 35 menit.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI antara lain
 - a. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika
 - b. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar
 - c. Undang-Undang Dasar, Tut Wuri Handayani, dan Pancasila
 - d. Bhinneka Tunggal Ika, Tut Wuri Handayani, dan Sumpah Pemuda
2. Peristiwa yang lahir karena perpecahan yang terjadi diantara rakyat Indonesia disebut
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Rengasdengklok
 - d. Sumpah Pemuda
3. Contoh dari pengamalan nilai Pancasila sila ke-1 adalah
 - a. menyayangi sesama teman
 - b. mencuci tangan sebelum makan
 - c. menyapa teman saat berpapasan
 - d. berdoa sebelum melakukan segala aktivitas
4. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika berasal dari bahasa
 - a. Sansekerta

- b. Jawa
 - c. Latin
 - d. Jawa kuno
5. Peristiwa yang terjadi pada tanggal 28 Oktober 1928 adalah
- a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Super Semar
 - d. Sumpah Pemuda

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 7 dan 8!

Setiap hari Minggu warga perumahan selalu melakukan kerja bakti untuk membersihkan lingkungan komplek. Semua warga bersama-sama melakukan kerja bakti agar lingkungan mereka bersih. Di waktu bersamaan, ternyata ada tetangga mereka yang berbeda keyakinan sedang melangsungkan acara keagamaan sehingga kerja bakti di tunda sampai acara tersebut selesai.

6. Bagaimana sikap yang seharusnya warga berikan saat kerja bakti ditunda karena acara keagamaan?
- a. mengeluh
 - b. tidak peduli
 - c. mengolok-olok tetangga
 - d. menghormati tetangga tersebut
7. Salah satu warga membenci tetangga yang sedang melangsungkan acara keagamaan tersebut, karena beranggapan bahwa hal itu dapat menghambat aktivitasnya. Bagaimana seharusnya sikap kita apabila memiliki tetangga yang berbeda keyakinan?
- a. tidak berkegiatan secara bersama-sama
 - b. saling menghindari agar tidak terjadi konflik
 - c. saling menjauhi karena perbedaan keyakinan
 - d. saling menghormati keyakinan masing-masing
8. Berikut ini yang **bukan** merupakan isi rumusan yang terkandung dalam Sumpah Pemuda adalah
- a. Satu nusa
 - b. Satu bahasa
 - c. Satu bangsa
 - d. Satu bendera

9. Perhatikan gambar berikut!



Gambar. Anak Membantu Ibu

Sumber : <https://unej.id/afPPLdg>

Gambar tersebut merupakan pengamalan Pancasila sila ke-2 di lingkungan

- a. kantor
 - b. rumah
 - c. sekolah
 - d. masyarakat
10. Konflik dan perpecahan antar suku bangsa yang terjadi disebabkan oleh
- a. berbeda pola pikir
 - b. keberagaman masyarakat
 - c. letak geografis yang berbeda-beda
 - d. mengabaikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan
11. Arti dari Bhinneka Tunggal Ika adalah
- a. bercerai berai
 - b. bergotong-royong
 - c. berbeda-beda tapi tetap satu jua
 - d. di belakang memberikan dorongan
12. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar. Tokoh Sumpah Pemuda

Sumber : <https://unej.id/pTXuy51>

Siapakah nama dari tokoh sumpah pemuda tersebut?

- a. Dolly Salim
- b. RCL Senduk

- c. Sie Kong Liong
- d. Muhammad Yamin

13. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- a) Membantu guru dan teman saat kesusahan.
- b) Berlaku sopan kepada orang tua.
- c) Menghormati tetangga meskipun berbeda agama.
- d) Mengikuti pemilihan kepala daerah, baik tingkat provinsi, kabupaten, maupun RT dan RW.

Berdasarkan pernyataan tersebut manakah pengamalan nilai Pancasila sila ke-2 di sekolah?

- a. a)
- b. b)
- c. c)
- d. d)

14. Perhatikan isi Sumpah Pemuda berikut!

- (1) Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah yang satu, tanah air Indonesia
- (2) Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia
- (3) Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa satu, Bangsa Indonesia

Urutan isi sumpah pemuda yang benar adalah

- a. (1), (2), (3)
- b. (3), (2), (1)
- c. (1), (3), (2)
- d. (2), (1), (3)

15. Contoh perwujudan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari adalah

- a. tidak sopan kepada tetangga
- b. mengolok teman yang berbeda suku
- c. tidak membantu tetangga yang berbeda agama
- d. tidak membeda-bedakan teman meskipun berbeda suku

16. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Menghormati guru dan teman yang berbeda agama.
- (2) Menghormati antar tetangga meskipun berbeda keyakinan
- (3) Membiasakan keluarga melakukan ibadah dan berdoa.
- (4) Menganggap semua teman sama meskipun berbeda keyakinan.

Manakah yang termasuk pengamalan nilai Pancasila di sekolah?

- a. (1) dan (4)
- b. (2) dan (3)
- c. (3) dan (4)
- d. (1) dan (2)

17. Saat Kongres Pemuda II para pemuda dari Jong Java, Jong Sumatra, dan Jong Batak berkumpul di

- a. Gedung Sate
- b. Gedung Joang 45
- c. Rumah Rengasdengklok
- d. Gedung Katholieke Jongenlingen Bond

18. Dengan kita selalu mengutamakan kepentingan masyarakat diatas kepentingan pribadi merupakan contoh dari pengamalan Pancasila sila ke-3 di

- a. rumah
- b. sekolah
- c. masyarakat
- d. pertemanan

19. Perhatikan tabel berikut!

| | | | |
|---|-----------------|---|-----------|
| 1 | Berdoa | A | Sila ke-3 |
| 2 | Membantu guru | B | Sila ke-2 |
| 3 | Cinta tanah air | C | Sila ke-1 |

Manakah pengamalan Pancasila dan sila yang tepat?

- a. 1 dan B
- b. 2 dan B
- c. 3 dan C
- d. 3 dan A

20. Indonesia merupakan negara yang mempunyai berbagai macam suku, budaya, agama, serta karakteristik dan keunikan di setiap wilayahnya. Keberagaman masyarakat indonesia menjadi modal dasar dalam pembangunan bangsa, karena itulah sangat diperlukan adanya sikap dan perilaku rakyat yang dapat memperkokoh keutuhan negara. Seperti sikap saling menghargai dan menghormati antar masyarakat.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, salah satu arti penting dari sikap saling menghargai dan menghormati antar masyarakat adalah untuk

- a. keberhasilan pembangunan
- b. menjunjung tinggi sikap kedaerahan

- c. keseimbangan antara hak dan kewajiban
- d. memperkuat posisi kebudayaan daerah di atas kebudayaan nasional

Lampiran 9.5 Hasil Analisis Uji Coba Tes Hasil Belajar

(80)

SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Nama : LINDAPUTRI H.
 Kelas : IV (Empat) No. Presensi : 5

Petunjuk Pengerjaan Soal.

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal! ~~DALAM~~
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Tanyakan pada guru, jika terdapat soal yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan 2 x 35 menit.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI antara lain
 - a. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika
 - b. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar
 - c. Undang-Undang Dasar, Tut Wuri Handayani, dan Pancasila
 - d. Bhineka Tunggal Ika, Tut Wuri Handayani, dan Sumpah Pemuda
2. Peristiwa yang lahir karena perpecahan yang terjadi diantara rakyat Indonesia disebut
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Rengasdengklok
 - d. Sumpah Pemuda
3. Contoh dari pengamalan nilai Pancasila sila ke-1 adalah
 - a. menyayangi sesama teman
 - b. mencuci tangan sebelum makan
 - c. menyapa teman saat berpapasan
 - d. berdoa sebelum melakukan segala aktivitas
4. Nana mempunyai teman di kelas bernama Sarah, dia memeluk agama yang berbeda dari Nana. Suatu hari Sarah mengundangnya untuk ikut melihat perayaan galungan di rumahnya. Bagaimanakah sikap yang harus dilakukan Nana?
 - a. tidak menanggapi
 - b. menolak dengan kasar
 - c. memberikan berbagai alasan
 - d. menghargai dan datang untuk ikut melihat

Lampiran 9.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

| NO | NAMA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Faktor 1 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Faktor 2 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | Faktor 3 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | Faktor 4 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | Faktor 5 | Total | |
|----|------------------------|--------|--------|--------|-----------|--------|----------|--------|--------|--------|--------|-----------|----------|--------|--------|-----------|--------|--------|----------|-----------|--------|--------|--------|--------|----------|--------|--------|--------|-----------|--------|----------|-------|----|
| 1 | RIZKI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 20 | |
| 2 | ALVIN | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 16 | |
| 3 | DENDA | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 19 | |
| 4 | FAIZ | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 21 | |
| 5 | LINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 20 | |
| 6 | IKROM | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 3 | 16 | |
| 7 | BAYU | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 20 |
| 8 | ROHMAN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 17 | |
| 9 | SEPTIYA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 14 | |
| 10 | WINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 19 | |
| 11 | ADHITYA | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 24 | |
| 12 | GHANI | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 22 | |
| 13 | MAULANA | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 16 | |
| 14 | BAGUS | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 18 | |
| 15 | CAHYA | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 16 | |
| 16 | CINTA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 22 | |
| 17 | JESSICA | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 21 | |
| 18 | LAILATUL | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 20 | |
| 19 | FERDYANSYA | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 10 | |
| 20 | SOFYAN | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 9 | |
| | r tabel | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | 0,444 | | | |
| | Korelasi dengan faktor | 0,7281 | 0,7048 | 0,5033 | 0,31738 | 0,5886 | | 0,582 | 0,4576 | 0,7676 | 0,5491 | 0,17363 | | 0,7643 | 0,52 | 0,41692 | 0,5896 | 0,677 | | 0,26692 | 0,4815 | 0,641 | 0,5995 | 0,5529 | | 0,4826 | 0,5993 | 0,7183 | 0,0781664 | 0,4853 | | | |
| | Korelasi dengan total | 0,4892 | 0,4151 | 0,0089 | 0,15525 | 0,6518 | | 0,4705 | 0,6396 | 0,7684 | 0,3636 | 0,03104 | | 0,7326 | 0,3738 | 0,2072 | 0,6593 | 0,5616 | | -0,11076 | 0,531 | 0,2806 | 0,6396 | 0,6276 | | 0,443 | 0,757 | 0,5482 | -0,097677 | 0,2508 | | | |
| | Jumlah | 14 | 15 | 13 | 19 | 13 | | 16 | 17 | 12 | 13 | 13 | | 15 | 14 | 12 | 15 | 15 | | 14 | 12 | 9 | 17 | 14 | | 14 | 15 | 8 | 15 | 11 | | | |
| | Kesimpulan | Valid | Valid | Valid | Tdk Valid | Valid | | Valid | Valid | Valid | Valid | Tdk Valid | | Valid | Valid | Tdk Valid | Valid | Valid | | Tdk Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | | Valid | Valid | Valid | Tdk Valid | Valid | | | |

Lampiran 9.7 Analisis Validitas Instrumen Tes

| No. Instrumen tes | Korelasi dengan Faktor | Korelasi dengan Total | r^{tabel} (N=20) | Kesimpulan |
|--------------------------|-------------------------------|------------------------------|---------------------------------|-------------------|
| 1 | 0,7281 | 0,4892 | 0,444 | Valid |
| 2 | 0,7048 | 0,4151 | 0,444 | Valid |
| 3 | 0,5033 | 0,0089 | 0,444 | Valid |
| 4 | 0,31738 | 0,15525 | 0,444 | Tidak Valid |
| 5 | 0,5886 | 0,6518 | 0,444 | Valid |
| 6 | 0,582 | 0,4705 | 0,444 | Valid |
| 7 | 0,4576 | 0,6396 | 0,444 | Valid |
| 8 | 0,7676 | 0,7684 | 0,444 | Valid |
| 9 | 0,5491 | 0,3636 | 0,444 | Valid |
| 10 | 0,17363 | 0,03104 | 0,444 | Tidak Valid |
| 11 | 0,7643 | 0,7326 | 0,444 | Valid |
| 12 | 0,52 | 0,3738 | 0,444 | Valid |
| 13 | 0,41692 | 0,2072 | 0,444 | Tidak Valid |
| 14 | 0,5896 | 0,6593 | 0,444 | Valid |
| 15 | 0,677 | 0,5616 | 0,444 | Valid |
| 16 | 0,26692 | -0,11076 | 0,444 | Tidak Valid |
| 17 | 0,4815 | 0,531 | 0,444 | Valid |
| 18 | 0,641 | 0,2806 | 0,444 | Valid |
| 19 | 0,5995 | 0,6396 | 0,444 | Valid |
| 20 | 0,5529 | 0,6276 | 0,444 | Valid |
| 21 | 0,4826 | 0,443 | 0,444 | Valid |
| 22 | 0,5993 | 0,757 | 0,444 | Valid |
| 23 | 0,7185 | 0,5482 | 0,444 | Valid |
| 24 | 0,0781664 | -0,097677 | 0,444 | Tidak Valid |
| 25 | 0,4853 | 0,2508 | 0,444 | Valid |

Lampiran 9.8 Analisis Hasil Uji Reliabilitas “Belah Dua” (Ganjil dan Genap)

| No | Nama Siswa | Skor butir belahan ganjil | | | | | | | | | | jumlah | |
|----|------------|---------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|--------|---|
| | | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | | |
| 1 | RIZKI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 8 |
| 2 | ALVIN | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | |
| 3 | DINDA | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 | |
| 4 | FAIZ | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | |
| 5 | LINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | |
| 6 | IKROM | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 | |
| 7 | BAYU | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 | |
| 8 | ROHMAN | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | |
| 9 | SEPTIYA | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 10 | WINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | |
| 11 | ADHITYA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | |
| 12 | GHANI | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | |
| 13 | MAULANA | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 | |
| 14 | BAGUS | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | |
| 15 | CAHYA | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 | |
| 16 | CINTA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | |
| 17 | JESSICA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | |
| 18 | LAILATUL | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | |
| 19 | FERDYANSYA | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | |
| 20 | SOFYAN | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |

| No | Nama Siswa | Skor butir belahan genap | | | | | | | | | | jumlah |
|----|------------|--------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|--------|
| | | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | |
| 1 | RIZKI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 |
| 2 | ALVIN | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 3 | DINDA | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 |
| 4 | FAIZ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 |
| 5 | LINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 6 | IKROM | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 |
| 7 | BAYU | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 |
| 8 | ROHMAN | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 6 |
| 9 | SEPTIYA | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 5 |
| 10 | WINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 |
| 11 | ADHITYA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 |
| 12 | GHANI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 13 | MAULANA | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 14 | BAGUS | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 15 | CAHYA | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 16 | CINTA | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 17 | JESSICA | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 18 | LAILATUL | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 7 |
| 19 | FERDYANSYA | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 20 | SOFYAN | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |

Lampiran 9.9 Hasil Analisis IDP dan IKES

| No. | Nama siswa | Soal item tes kelompok tinggi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------------------|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 | ADHIYA | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | BAYU | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | CINTA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | FAIZ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | GHANI | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | JESSICA | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 7 | LAILATUL | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 8 | LINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | RIZKI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 10 | WINDA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | Jumlah jawaban benar | 9 | 9 | 7 | 9 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 8 | 6 | 10 | 10 | 9 | 10 | 6 | 7 |
| | IDP | 0,4 | 0,3 | 0,3 | 0,5 | 0,4 | 0,3 | 0,7 | 0,5 | 0,5 | 0,3 | 0,5 | 0,3 | 0,4 | 0,3 | 0,3 | 0,6 | 0,4 | 0,5 | 0,4 | 0,3 |

| No. | Nama siswa | Soal item tes kelompok rendah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------------------|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 | ALVIN | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | BAGUS | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | CAHYA | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 4 | DINDA | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 5 | FERDYANSYA | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | IKROM | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| 7 | MAULANA | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 8 | ROHMAN | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 9 | SEPTYA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 10 | SOFYAN | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | Jumlah jawaban benar | 5 | 6 | 4 | 4 | 6 | 7 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 4 | 3 | 7 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 |
| | persentase (%) IKES | 70% | 75% | 55% | 65% | 80% | 85% | 65% | 65% | 75% | 65% | 75% | 75% | 60% | 45% | 85% | 70% | 70% | 75% | 40% | 55% |

Lampiran 10. Uji Coba Penggunaan

Lampiran 10.1 Lembar Respon Uji Coba Penggunaan

LEMBAR RESPON UJI COBA PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* MATERI UNIT 4 NEGARAKU INDONESIA KELAS IV SDN 1 GIRI

Nama :

Kelas :

Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai anda, isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda!

Petunjuk pengisian angket!

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberi tanda(√) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan :

Sangat Setuju = 5

Setuju = 4

Netral = 3

Tidak Setuju = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

| No | Pernyataan Angket | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Pembelajaran yang telah dilaksanakan menarik dan menyenangkan. | | | | | |
| 2. | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> membuat saya lebih memahami materi pelajaran. | | | | | |
| 3. | Saya dapat menjawab pertanyaan terkait materi Pendidikan Pancasila yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |
| 4. | Saya tidak bosan jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |
| 5. | Saya sangat memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|--|
| 6. | Saya lebih senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |
| 7. | Saya dapat melakukan diskusi dengan baik ketika melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |
| 8. | Saya merasa bersemangat ketika melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |
| 9. | Saya aktif bertanya kepada guru ketika melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | |
| 10. | Saya mencatat materi penting yang ada di media <i>powtoon</i> saat pembelajaran. | | | | | |


Lampiran 11. Modul Ajar

Lampiran 11.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

| MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP+) | | | | | |
|--|---|---|--|---|------------|
| INFORMASI UMUM | | | | | |
| A. | | IDENTITAS MODUL | | | |
| Nama Penyusun | | : | Putri Eka Agustina | | |
| Institusi | | : | | | |
| Mata Pelajaran | | : | Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan | | |
| Bab 4 | | : | Negaraku Indonesia | | |
| Jenjang Sekolah | : | Sekolah Dasar (SD) | Semester | : | II (Genap) |
| Fase/Kelas | : | B / 4 (empat) | Alokasi Waktu | : | 4 JP |
| Tahun Pelajaran | : | 2024 | | | |
| Moda Pembelajaran | : | Tatap Muka | | | |
| Metode Pembelajaran | : | <ul style="list-style-type: none"> • Diskus Kelompok • Tanya Jawab • Pemutaran Video • Penugasan | | | |
| Model Pembelajaran | : | <i>Problem Based Learning</i> | | | |
| Pendekatan | : | Saintifik | | | |
| Target Peserta Didik | : | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. | | | |
| Jumlah Peserta Didik | : | 20 peserta didik | | | |
| Profil Pelajar Pancasila | : | <ul style="list-style-type: none"> • Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa • Mandiri • Bernalar Kritis • Bergotong royong • Berwawasan global | | | |
| Sarana & Prasarana | : | <ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV, Penulis: Yusnawan Lubis dan Dwi Nanta Priharto • Alat tulis dan laptop • Proyektor • Media pembelajaran (Video) | | | |
| B. | | Kompetensi Inti | | | |

| | |
|-----------|---|
| 1. | Capaian Pembelajaran |
| | Peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah. |
| 2. | Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui tayangan video pembelajaran peserta didik mampu mengetahui faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. 2. Melalui tayangan video pembelajaran peserta didik mampu memahami arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. |
| 3. | Tujuan Pembelajaran |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika. 2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika. 3. Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika. 4. Peserta didik dapat menganalisis arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. |
| 4. | Pemahaman Bermakna |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik untuk memahami materi tentang faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. ▪ Peserta didik untuk memahami materi tentang arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. |
| 5. | Pertanyaan Pemantik |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa sumpah pemuda itu? |

| | |
|-----------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengapa Pancasila menjadi faktor yang dapat mempersatukan bangsa Indonesia? ▪ Apa arti semboyan Bhinneka tunggal ika? ▪ Jelaskan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia? |
| 6. | Asesmen |
| | <p>Asesmen formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan soal <p>Asesmen Sumatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Soal evaluasi pendalaman materi |
| 7. | Kegiatan Pembelajaran |
| | Pembelajaran 2 |
| | <p>Persiapan Mengajar</p> <p>Pada unit kegiatan pembelajaran 2, beberapa hal yang harus dipersiapkan guru antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membawa kelengkapan dalam pembelajaran mulai buku guru, buku siswa, lks, dan media pembelajaran. 2. Guru membawa laptop, proyektor, dan instrumen lainnya yang di perlukan dalam pembelajaran. |
| | A. Kegiatan Awal |
| | <p>Kegiatan Orientasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan berdoa dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. (PPP-beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa) 2. Guru menanyakan kabar. 3. Guru memberikan tepuk anak hebat dan tepuk semangat. 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik. <p>Kegiatan Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama. 6. Guru memberikan pertanyaan singkat terkait lagu “Garuda Pancasila”; |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan “Apakah kalian tau tulisan apa yang ada di kaki burung garuda?” • Apa yang kalian ketahui tentang Bhineka Tunggal Ika. <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p> |
| | <p>B. Kegiatan Inti</p> |
| | <p>Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah</p> <p>Sintak 1 Menjelaskan Orientasi Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan tayangan video pembelajaran tentang faktor-faktor dan yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (mengamati) 2. Dalam sela-sela video akan ditampilkan pertanyaan untuk memastikan kefokusannya peserta didik. Di video akan ditanyakan soal mengenai materi yang telah disajikan. (menanya) <p>Sintak 2. Mengorganisasikan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta peserta didik duduk secara berkelompok untuk menyelesaikan soal yang diberikan secara berkelompok. 4. Guru membentuk kelompok yang berisikan 4-5 peserta didik. 5. Setelah mengamati peserta didik bersama guru berdiskusi mengenai faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan mengerjakan soal. (PPP-Gotong Royong dan Bernalar Kritis) 6. Peserta didik mengerjakan LKPD yang sudah diberikan oleh guru yaitu diminta untuk menjelaskan di depan kelas yang dikerjakan secara berkelompok (mengajukan hipotesa)  |

| | <p>7. Peserta didik bersama rekan kelompoknya bersama-sama mengumpulkan data terkait pertanyaan yang diberikan oleh guru. (menghimpun data)</p> <p>Sintak 3 Memberikan Bimbingan</p> <p>8. Saat melakukan diskusi kelompok guru akan berkeliling untuk membimbing dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan</p> <p>Sintak 4. Mengembangkan Hasil Karya</p> <p>9. Setelah selesai peserta didik dari perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi dan juga kerjanya di depan kelas. (mengkomunikasikan)</p> <p>10. Kelompok lain memberikan tanggapan.</p> <p>11. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan tak lupa guru memberikan apresiasi.</p> <p>12. Setelah tugas kelompok, selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi individu yaitu (asesmen sumatif).</p> <p>13. Siswa mengumpulkan soal evaluasi individu tersebut. (PPP-Mandiri)</p> | | | | | | | | |
|--|---|------------|---------|------------|---------|--|--|--|--|
| | <p>C. Kegiatan Penutup</p> | | | | | | | | |
| | <p>Sintak 5. Melakukan Analisis dan Evaluasi</p> <p>1. Guru menanyakan pemahaman terkait dengan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru merefleksikan hasil pembelajaran</p> <p>3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dan kesimpulan pada pembelajaran kali ini. (menyimpulkan)</p> <p>4. Guru memberikan penguatan kepada pada peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik.</p> <p>6. Guru dengan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan berdoa bersama-sama.</p> | | | | | | | | |
| | <p>D. Refleksi</p> | | | | | | | | |
| <p>TABEL REFLEKSI PESERTA DIDIK</p> | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 20%; background-color: #fce4d6;">NO</th> <th style="width: 40%; background-color: #fce4d6;">PERTANYAAN</th> <th style="width: 30%; background-color: #fce4d6;">JAWABAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10px;"> </td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | NO | PERTANYAAN | JAWABAN | | | | |
| | NO | PERTANYAAN | JAWABAN | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

| | | |
|---|---|--|
| 1 | Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran ini? | |
| 2 | Jika iya, mengapa? bagian mana yang kamu senangi dari pembelajaran ini? | |
| 3 | Jika tidak mengapa? Bagian mana yang paling tidak kamu senangi? Apa usulanmu agar pembelajaran ini lebih menyenangkan untukmu? | |
| 4 | Apakah hasil belajarmu sudah seperti apa yang kamu bayangkan/harapkan? Mengapa? | |
| 5 | Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini? | |

TABEL REFLEKSI GURU

| NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|--|---------|
| 1 | Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran? | |
| 2 | Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik? | |
| 3 | Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya? | |

E. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

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

| <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP. | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|-----------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-------|------------|-----------------------------|--|---------------|--|---------|--|
| <p>F. Asesmen/Penilaian</p> | | | | | | | | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Asesmen individu (mengerjakan soal evaluasi) • Asesmen Kelompok (Mengerjakan LKPD) • Penilaian Sikap • Penilaian Pengetahuan • Penilaian Keterampilan • Instrumen dan Rubrik Penilaian <p>1. Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila (sosial dan spritual) Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai!</p> | | | | | | | | | | | | | | | |
| NO | Nama Peserta Didik | Sikap | | | | | | | | | | | | | |
| | | Beriman dan Berakhlak Mulia | | Gotong Royong | | Mandiri | | | | | | | | | |
| | | Belum terlihat | Sudah terlihat | Belum terlihat | Sudah terlihat | Belum terlihat | Sudah terlihat | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Rubrik Profil Pelajar Pancasila (sosial dan spritual)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sikap</th> <th>Deskriptor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Beriman dan Berakhlak Mulia</td> <td>Belum terlihat : tidak bersungguh-sungguh dalam berdoa Sudah terlihat : bersungguh-sungguh dalam berdoa</td> </tr> <tr> <td>Gotong Royong</td> <td>Belum terlihat : tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru Sudah terlihat : menyelesaikan tugas yang diberikan guru</td> </tr> <tr> <td>Mandiri</td> <td>Belum terlihat : tidak berani tampil di depan kelas Sudah terlihat : berani tampil di depan kelas</td> </tr> </tbody> </table> | | | | | | | | Sikap | Deskriptor | Beriman dan Berakhlak Mulia | Belum terlihat : tidak bersungguh-sungguh dalam berdoa Sudah terlihat : bersungguh-sungguh dalam berdoa | Gotong Royong | Belum terlihat : tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru Sudah terlihat : menyelesaikan tugas yang diberikan guru | Mandiri | Belum terlihat : tidak berani tampil di depan kelas Sudah terlihat : berani tampil di depan kelas |
| Sikap | Deskriptor | | | | | | | | | | | | | | |
| Beriman dan Berakhlak Mulia | Belum terlihat : tidak bersungguh-sungguh dalam berdoa Sudah terlihat : bersungguh-sungguh dalam berdoa | | | | | | | | | | | | | | |
| Gotong Royong | Belum terlihat : tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru Sudah terlihat : menyelesaikan tugas yang diberikan guru | | | | | | | | | | | | | | |
| Mandiri | Belum terlihat : tidak berani tampil di depan kelas Sudah terlihat : berani tampil di depan kelas | | | | | | | | | | | | | | |

2. Penilaian Keterampilan

| No | Sikap | Sikap | | | |
|-----------------------------------|---------------------------|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kesesuaian dengan prinsip | | | | |
| 2. | Kreativitas | | | | |
| 3. | Ketepatan waktu | | | | |
| 4. | Kerapihan hasil | | | | |
| Jumlah Skor | | | | | |
| Nilai Perolehan = Jumlah Skor: 16 | | | | | |

Rubrik Penilaian Keterampilan

| Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|---|---|---|--|
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| Mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan secara berkelompok tanpa kesalahan. | Mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan dengan bimbingan tanpa kesalahan. | Mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan dengan/ tanpa bimbingan dengan sedikit kesalahan. | Belum mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan dengan/ tanpa bimbingan. |

3. Penilaian Pengetahuan

| NO | NAMA | PILIHAN GANDA | | | | | SKOR | KET. |
|----|------|---------------|---|---|---|---|---|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| 1 | | | | | | | Bobot Soal: 2,5 Jumlah soal 25 Nilai Akhir= | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|---|
| 7 | | | | | | | | $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| Rubrik Penilaian: | | | | | | | | |
| No | Kriteria | | | | | | | Total Skor |
| 1 | a. Menjawab benar sesuai dengan kunci jawaban = skor 2,5 b. Salah menjawab = skor 0 c. Tidak menjawab = 0 | | | | | | | 3 |
| C. Lampiran | | | | | | | | |
| Bahan Ajar | | | | | | | | |
| Bahan Bacaan Peserta Didik | | | | | | | | |
| Pengerian Negara Kesatuan Republik Indonesia | | | | | | | | |
| Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang berciri nusantara dengan wilayah yang batas-batas dan hak-haknya ditetapkan oleh undang-undang. Dengan demikian, meskipun wilayah Indonesia terdiri atas ribuan pulau, tetapi semuanya terikat dalam satu kesatuan negara, yaitu Negara Kesatuan Republik Indonesia. | | | | | | | | |
| Indonesia adalah negara besar dan mengandung banyak keberagaman. Keberagaman tersebut dapat terlihat dari banyaknya suku bangsa, bahasa daerah, hingga budaya. Hal ini harus senantiasa dijaga dalam wadah persatuan untuk memperkuat Keutuhan negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Adanya persatuan dan kesatuan dalam kehidupan bernegara membantu menjaga keutuhan | | | | | | | | |

dan keamanan, memperkuat jati diri bangsa, menjamin kemajuan dalam segala bidang, dan menciptakan suasana yang tenang dan nyaman.

1. Faktor-faktor yang Memperkuat Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Ada tiga faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ketiga faktor tersebut merupakan pemersatu seluruh bangsa Indonesia. Nah, berikut ini akan dijelaskan makna dari ketiga faktor tersebut.

a. Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda lahir setelah melihat adanya perpecahan di antara rakyat Indonesia. pada waktu itu, rakyat Indonesia berjuang hanya mementingkan daerahnya saja sehingga kaum penjajah sangat mudah menghancurkan perjuangan rakyat Indonesia. Oleh karena itu, dengan Sumpah Pemuda perpecahan tersebut diubah menjadi persatuan dan kesatuan. Sumpah Pemuda merupakan kebulatan tekad para pemuda dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Mereka rela meninggalkan identitas kesukuan diganti dengan identitas kebangsaan Indonesia dengan satu tujuan, yaitu kemerdekaan Indonesia. Sumpah Pemuda diikrarkan oleh para pemuda Indonesia dalam Kongres Pemuda II di Jakarta pada tanggal 28 Oktober 1928.

b. Pancasila

Pancasila adalah pandangan hidup bangsa Indonesia. Pancasila mengandung bermacam-macam nilai yang menjadi pedoman bagi bangsa Indonesia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pancasila dapat mempersatukan dan memperkokoh keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dikarenakan nilai-nilai Pancasila bersifat universal atau menyeluruh. Keutuhan NKRI akan tetap terjaga jika semua rakyat Indonesia menjalankan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bhinneka tunggal ika

Semboyan Bhinneka tunggal ika berarti berbeda-beda tetapi satu jua. Inti dari semboyan ini adalah adanya persatuan dalam berbagai perbedaan. Semboyan tersebut menjadi alat dalam memperkokoh persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia yang beraneka ragam.

2. Arti Penting Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Keberhasilan pembangunan di suatu negara salah satunya ditentukan oleh kekuatan negara tersebut dalam menjaga keutuhan negaranya. Begitu juga dengan proses pembangunan di Indonesia sangat memerlukan keutuhan negara yang di dalamnya terdapat semangat persatuan dan kesatuan di antara rakyat Indonesia. Dengan demikian, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembangunan yang sedang dilaksanakan negara kita.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* yaitu dengan menggunakan video pembelajaran.

https://youtube.com/watch?v=BKsdEKI_4vo&feature=shared



Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Anggota :
Kelompok

Perhatikan gambar berikut!



Siapakah nama tokoh pahlawan tersebut?



Gambar tersebut merupakan pengamalan Pancasila sila ke- berapa? Jelaskan!

Jelaskan apa manfaat dari keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia?

Banyuwangi, 17 Oktober 2024

Guru Kelas IV SDN 1 Giri



Misrani Nadia Putri, S.Pd.
NIP. 199006162023212057

Peneliti



Putri Eka Agustina
NIM. 200210204175

Lampiran 11.2 Modul Ajar Kelas Kontrol

| MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP+) | | | | |
|---|-----------------------------|---|--|--------------|
| INFORMASI UMUM | | | | |
| A. | | IDENTITAS MODUL | | |
| Nama Penyusun | | : | Putri Eka Agustina | |
| Institusi | | : | | |
| Mata Pelajaran | | : | Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan | |
| Bab 4 | | : | Negaraku Indonesia | |
| Jenjang Sekolah | : | Sekolah Dasar (SD) | Semester | : II (Genap) |
| Fase/Kelas | : | B / 4 (empat) | Alokasi Waktu | : 4 JP |
| Tahun Pelajaran | : | 2024 | | |
| Moda Pembelajaran | : | Tatap Muka | | |
| Metode Pembelajaran | : | <ul style="list-style-type: none"> • Diskus • Tanya Jawab • Ceramah • Penugasan | | |
| Model Pembelajaran | : | <i>Problem Based Learning</i> | | |
| Pendekatan | : | Saintifik | | |
| Target Peserta Didik | : | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. | | |
| Jumlah Peserta Didik | : | 20 peserta didik | | |
| Profil Pelajar Pancasila | : | <ul style="list-style-type: none"> • Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa • Mandiri • Bernalar Kritis • Bergotong royong • Berwawasan global | | |
| Sarana & Prasarana | : | <ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV, Penulis: Yusnawan Lubis dan Dwi Nanta Priharto • Alat tulis • Gambar | | |
| B. | | Kompetensi Inti | | |
| 1. | Capaian Pembelajaran | | | |

| | |
|-----------|---|
| | Peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah. |
| 2. | Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui media gambar peserta didik mampu mengetahui faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. 2. Melalui diskusi peserta didik mampu memahami faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. |
| 3. | Tujuan Pembelajaran |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. 2. Peserta didik dapat menganalisis arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia |
| 4. | Pemahaman Bermakna |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik untuk memahami materi tentang faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. ▪ Peserta didik untuk memahami materi tentang arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. |
| 5. | Pertanyaan Pemantik |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa sumpah pemuda itu? ▪ Mengapa Pancasila menjadi faktor yang dapat mempersatukan bangsa Indonesia? ▪ Apa arti semboyan Bhinneka tunggal ika? ▪ Jelaskan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia? |
| 6. | Asesmen |

| | |
|-----------|--|
| | <p>Asessmen formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan soal <p>Asessmen Sumatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Soal evaluasi pendalaman materi |
| 7. | Kegiatan Pembelajaran |
| | Pembelajaran 2 |
| | <p>Persiapan Mengajar</p> <p>Pada unit kegiatan pembelajaran 1, beberapa hal yang harus dipersiapkan guru antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membawa kelengkapan dalam pembelajaran mulai buku guru, buku siswa, lks, dan media pembelajaran. 2. Guru membawa gambar dan instrument lainnya yang di perlukan dalam pembelajaran. |
| | A. Kegiatan Awal |
| | <p>Kegiatan Orientasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan berdoa dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. (PPP-beriman dan berakhlak mulia) 2. Guru menanyakan kabar. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru memberikan tepuk anak hebat dan tepuk semangat. <p>Kegiatan Apersepsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama. 2. Guru memberikan pertanyaan singkat terkait lagu “Garuda Pancasila”; <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan “Apakah kalian tau tulisan apa yang ada di kaki burung garuda?” • Apa yang kalian ketahui tentang Bhineka Tunggal Ika. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai |
| | B. Kegiatan Inti |
| | Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah |

Sintak 1 Menjelaskan Orientasi Masalah

1. Guru menjelaskan tentang apa saja faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan cara berdiskusi bersama.
2. Guru menunjukkan gambar, peserta didik diminta untuk memperhatikan (mengamati). Gambar yaitu berupa foto para pahlawan dan contoh perilaku yang mencerminkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru melakukan diskusi pada peserta didik terkait faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (menanya)

Sintak 2. Mengorganisasikan Peserta Didik

4. Setelah melakukan diskusi bersama guru tentang faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia guru meminta peserta didik duduk secara berkelompok untuk merumuskan suatu permasalahan yang diberikan secara berkelompok. **(PPP-Gotong Royong dan Bernalar Kritis)**
5. Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok yang ada seputar faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (mengajukan hipotesis)
6. Peserta didik bersama rekan kelompoknya bersama-sama mengumpulkan data terkait pertanyaan yang diberikan oleh guru. (menghimpun data)

Sintak 3 Memberikan Bimbingan

7. Saat melakukan diskusi kelompok guru akan berkeliling untuk membimbing dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan

Sintak 4. Mengembangkan Hasil Karya

8. Setelah selesai mengerjakan setiap kelompok di minta dari perwakilan kelompok 1 peserta didik untuk menyajikan hasil diskusi dan juga kerjanya bersama di depan kelas.
9. Kelompok lain memberikan tanggapan.
10. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan tak lupa guru memberikan

| | | | |
|--|--|--|----------------|
| | <p>apresiasi.</p> <p>11. Setelah tugas kelompok, selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi individu yaitu (asesmen sumatif).</p> <p>12. Peserta didik mengumpulkan soal evaluasi individu tersebut. (PPP-Mandiri)</p> | | |
| | C. Kegiatan Penutup | | |
| | <p>Sintak 5. Melakukan analisis dan Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pemahaman terkait dengan materi yang telah dipelajari 2. Guru merefleksikan hasil pembelajaran 3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dan kesimpulan pada pembelajaran kali ini. (menimpulkan) 4. Guru memberikan penguatan kepada pada peserta didik. 5. Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik. 6. Guru dengan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan berdoa bersama-sama. | | |
| | D. Refleksi | | |
| | TABEL REFLEKSI PESERTA DIDIK | | |
| | NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
| | 1 | Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran ini? | |
| | 2 | Jika iya, mengapa? bagian mana yang kamu senangi dari pembelajaran ini? | |
| | 3 | Jika tidak mengapa? Bagian mana yang paling tidak kamu senangi? Apa usulanmu agar pembelajaran ini lebih menyenangkan untukmu? | |
| | 4 | Apakah hasil belajarmu sudah seperti apa yang kamu bayangkan/harapkan? Mengapa? | |
| | 5 | Jika kalian diminta memberikan | |

bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?

TABEL REFLEKSI GURU

| NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|--|---------|
| 1 | Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran? | |
| 2 | Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik? | |
| 3 | Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya? | |

E. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

F. Asesmen/Penilaian

- Asesmen individu (mengerjakan soal evaluasi)
- Asesmen Kelompok (Mengerjakan LKPD)
- Penilaian Sikap
- Penilaian Pengetahuan
- Penilaian Keterampilan
- Instrumen dan Rubrik Penilaian

1. Penilaian Sikap

Profil Pelajar Pancasila (sosial dan spritual)

Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai!

| NO | Nama Peserta Didik | Sikap | | | | | |
|----|--------------------|-----------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | | Beriman dan Berakhlak Mulia | | Gotong Royong | | Mandiri | |
| | | Belum terlihat | Sudah terlihat | Belum terlihat | Sudah terlihat | Belum terlihat | Sudah terlihat |
| | | | | | | | |

Rubrik Profil Pelajar Pancasila (sosial dan spritual)

| Sikap | Deskriptor |
|-----------------------------|--|
| Beriman dan Berakhlak Mulia | Belum terlihat : tidak bersungguh-sungguh dalam berdoa Sudah terlihat : bersungguh-sungguh dalam berdoa |
| Gotong Royong | Belum terlihat : tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru Sudah terlihat : menyelesaikan tugas yang diberikan guru |
| Mandiri | Belum terlihat : tidak berani tampil di depan kelas Sudah terlihat : berani tampil di depan kelas |

2. Penilaian Keterampilan

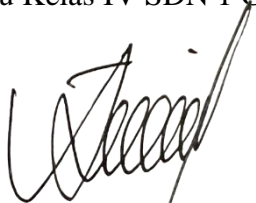

| No | Sikap | Sikap | | | |
|----|---------------------------|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kesesuaian dengan prinsip | | | | |
| 2. | Kreativitas | | | | |
| 3. | Ketepatan waktu | | | | |

| 4. | Kerapihan hasil | | | | | | | |
|---|------------------------|---|---|---|---|--|--|------|
| Jumlah Skor | | | | | | | | |
| Nilai Perolehan = Jumlah Skor: 16 | | | | | | | | |
| Rubrik Penilaian Keterampilan | | | | | | | | |
| Baik Sekali | | Baik | | Cukup | | Perlu Bimbingan | | |
| 4 | | 3 | | 2 | | 1 | | |
| Mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan secara berkelompok tanpa kesalahan. | | Mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan dengan bimbingan tanpa kesalahan. | | Mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan dengan/ tanpa bimbingan dengan sedikit kesalahan. | | Belum mampu mengerjakan sesuai dengan sikap yang diharapkan dengan/ tanpa bimbingan. | | |
| 3. Penilaian Pengetahuan | | | | | | | | |
| NO | NAMA | PILIHAN GANDA | | | | | SKOR | KET. |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| 1 | | | | | | | Bobot Soal: 2,5 Soal: 25 Nilai Akhir= $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | | | |

| Rubrik Penilaian | | |
|------------------|---|------------|
| No | Kriteria | Total Skor |
| 1 | d. Menjawab benar sesuai dengan kunci jawaban = skor 2,5 e. Salah menjawab = skor 0 f. Tidak menjawab = 0 | 3 |

| | |
|-----------|--------------------|
| C. | Lampiran |
| | Media Pembelajaran |
| | Gambar |

| | |
|---|--|
| <p>Guru Kelas IV SDN 1 Giri</p>  <p><u>Misrani Nadia Putri, S.Pd.</u> NIP. 199006162023212057</p> | <p>Banyuwangi, 17 Oktober 2024</p> <p>Peneliti</p>  <p><u>Putri Eka Agustina</u> NIM. 200210204175</p> |
|---|--|

Lampiran 12. Dokumentasi



Gambar dokumentasi penggunaan media *powtoon* di kelas IV SDN 2 Jambesari Banyuwangi (uji coba)



Gambar wawancara bersama guru kelas IV SDN 1 Giri Banyuwangi



Gambar wawancara bersama peserta didik 1



Gambar wawancara bersama peserta didik 2



Gambar penelitian di kelas eksperimen SDN 1 Giri



Gambar penelitian di kelas kontrol SDN 1 Giri


Lampiran 13. Produk Powtoon

Berikut langkah-langkah untuk membuka video pembelajaran:

1. Buka google lens di perangkat anda.
2. Arahkan kamera pada QR kode di bawah ini.
3. Fokuskan kamera pada QR kode, sehingga muncul tanda atau notifikasi bahwa QR kode terbaca.
4. Ketika QR kode terbaca, akan muncul link youtube.
5. Klik link youtube tersebut.
6. Lalu anda bisa melihat video pembelajaran tersebut.



Lampiran 14. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen



SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Nama : ANA A'THO FURNISA.....
 Kelas : IV (Empat) / A No. Presensi : 405 (E).....

Petunjuk Pengerjaan Soal!


- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Tanyakan pada guru, jika terdapat soal yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan 2 x 35 menit.

(9x5)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI antara lain
 - a. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika
 - b. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar
 - c. Undang-Undang Dasar, Tut Wuri Handayani, dan Pancasila
 - d. Bhinneka Tunggal Ika, Tut Wuri Handayani, dan Sumpah Pemuda
2. Peristiwa yang lahir karena perpecahan yang terjadi diantara rakyat Indonesia disebut
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Rengasdengklok
 - d. Sumpah Pemuda
3. Contoh dari pengamalan nilai Pancasila sila ke-1 adalah
 - a. menyayangi sesama teman
 - b. mencuci tangan sebelum makan
 - c. menyapa teman saat berpapasan
 - d. berdoa sebelum melakukan segala aktivitas
4. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika berasal dari bahasa
 - a. Sansekerta
 - b. Jawa
 - c. Latin
 - d. Jawa kuno
5. Peristiwa yang terjadi pada tanggal 28 Oktober 1928 adalah
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Super Semar

Lampiran 15. Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol



SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Nama : nuri s RIZKI M
 Kelas : IV (Empat) / B No. Presensi : 16

Petunjuk Pengerjaan Soal!

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Tanyakan pada guru, jika terdapat soal yang kurang dipahami! 7x5
- Waktu pengerjaan 2 x 35 menit.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi keutuhan NKRI antara lain
 - a. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika
 - b. Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar
 - c. Undang-Undang Dasar, Tut Wuri Handayani, dan Pancasila
 - d. Bhinneka Tunggal Ika, Tut Wuri Handayani, dan Sumpah Pemuda
2. Peristiwa yang lahir karena perpecahan yang terjadi diantara rakyat Indonesia disebut
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Rengasdengklok
 - d. Sumpah Pemuda
3. Contoh dari pengamalan nilai Pancasila sila ke-I adalah
 - a. menyayangi sesama teman
 - b. mencuci tangan sebelum makan
 - c. menyapa teman saat berpapasan
 - d. berdoa sebelum melakukan segala aktivitas
4. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika berasal dari bahasa
 - a. Sansekerta
 - b. Jawa
 - c. Latin
 - d. Jawa kuno
5. Peristiwa yang terjadi pada tanggal 28 Oktober 1928 adalah
 - a. G30S/PKI
 - b. Proklamasi
 - c. Super Semar

112, 9, 5, 10, 11, 12, 13, 1, 2, 1, 1

Lampiran 16. Hasil Angket Respon Peserta Didik

11

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* MATERI UNIT 4 NEGARAKU INDONESIA KELAS IV SDN 1 GIRI

Nama : Laila Sani Azarine
Kelas : 4A/12A

Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai anda, isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda!

Petunjuk pengisian angket!

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberi tanda(√) pada jawaban yang anda pilih.


Keterangan :

Sangat Setuju = 5
Setuju = 4
Netral = 3
Tidak Setuju = 2
Sangat Tidak Setuju = 1

49

| No | Pernyataan Angket | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Pembelajaran yang telah dilaksanakan menarik dan menyenangkan. | | | | | ✓ |
| 2. | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> membuat saya lebih memahami materi pelajaran. | | | | ✓ | \ |
| 3. | Saya dapat menjawab pertanyaan terkait materi Pendidikan Pancasila yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 4. | Saya tidak bosan jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 5. | Saya sangat memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 6. | Saya lebih senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 7. | Saya dapat melakukan diskusi dengan baik ketika melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 8. | Saya merasa bersemangat ketika melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 9. | Saya aktif bertanya kepada guru ketika melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . | | | | | ✓ |
| 10. | Saya mencatat materi penting yang ada di media <i>powtoon</i> saat pembelajaran. | | | | | ✓ |

Lampiran 17. Surat Ijin Observasi

| | |
|---|---|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN |
| | <small>Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029 Laman: www.fkip.unej.ac.id</small> |

Nomor : /UN25.1.5/SP/2023
 Perihal : Permohonan Izin Observasi


Yth. Kepala Sekolah
 SDN 1 Giri
 di -
 Banyuwangi


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Putri Eka Agustina
 NIM : 200210204175
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Rencana Pelaksanaan : Oktober 2023

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi di Sekolah yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Powtoon Pada Pembelajaran PPKn SD Unit 4 Negeraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 Drs. Nuriman, Ph.D.
 NIP. 196506011993021001



Lampiran 18. Surat Ijin Uji Coba



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkip.unej.ac.id> e-mail: fkip@unej.ac.id

Nomor : 7501/UN25.1.5/SP/2024

04 Juni 2024

Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Media

Yth. Kepala Sekolah
SDN 2 Jambesari Banyuwangi
di -
Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Putri Eka Agustina
NIM : 200210204175
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Juni 2024

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Uji Coba Media di SDN 2 Jambesari Banyuwangi dengan judul "Pengembangan Media Powtoon Pada Pembelajaran PPKn SD Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Dekan,
Bidang Akademik,
NIP. 196506011993021001



Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkip.umej.ac.id> e-mail: fkip@umej.ac.id

Nomor : 15607/UN25.1.5/SP/2024
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

10 Oktober 2024

Yth. Kepala Sekolah
SDN 1 Giri
di Kabupaten Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Putri Eka Agustina
NIM : 200210204175
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Oktober 2024

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di SDN 1 Giri yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.u.Dekan.
Wakil Dekan Bidang Akademik.

Drs. Nurma, Ph.D.
NIP. 196506011993021001



Lampiran 20. Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GIRI
 Jl. Raden Wijaya No. 1 B ☎ (0333) 416049 Giri Banyuwangi
 Website : sdn1giri.sch.id dan E-mail : sdn_1_giri@yahoo.co.id



SURAT TUGAS
 Nomor : 421.2/48/429.101.02.120/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Giri Kecamatan Giri Kabupaten Banyuwangi :

Nama : **Dra. HALIMAH IRMAYATI**
 NIP : 196610232005012001
 Pangkat/Golongan : Penata/III/c
 Jabatan : Plt. Kepala SD Negeri 1 Giri

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **PUTRI EKA AGUSTINA**
 NIM : 200210204175
 Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Giri dengan judul
“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran PPKn Unit 4 Negeraku Indonesia di Kelas IV SDN 1 Giri”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

17 Oktober 2024
 Plt. Kepala Sekolah



DR. HALIMAH IRMAYATI
 NIP. 196610232005012001

Lampiran 21. Biodata Peneliti



Nama : Putri Eka Agustina
 NIM : 200210204175
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal, Lahir : Banyuwangi, 25 Agustus 2002
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Alamat : Jl. Kenari I No.04 RT.03 RW.02 Payaman Giri
 Banyuwangi

Riwayat Pendidikan

| No | Nama Sekolah | Tahun Lulus |
|----|-------------------|-------------|
| 1 | MI Darul Huda | 2014 |
| 2 | MTsN 1 Banyuwangi | 2017 |
| 3 | MAN 1 Banyuwangi | 2020 |

Kegiatan/ Prestasi Akademik yang Diikuti Selama Menjadi Mahasiswa

| No | Tahun | No. Sertifikat | Peranan dan Nama Kegiatan |
|----|-------|------------------------|--|
| 1 | 2020 | 14016/UN.25/KM/2020 | Peserta PKKMB |
| 2 | 2020 | 21253 | Peserta OMB |
| 3 | 2021 | 2298/UN.25.1.5/KM/2021 | Peserta PPMB |
| 4 | 2021 | 001/1309-G | Peserta Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar |
| 5 | 2022 | 172/E/KPT/2022 | Pengajar Kampus Mengajar Angkatan 4 |
| 6 | 2023 | 5751/UN25.1.5/KM/2023 | Peserta Seminar |