



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
NEARPOD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
UNIT 1 UNTUK KELAS IV SDN KARANGREJO 02**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SKRIPSI

Oleh

**Ivaqoh Afkarina
200210204103**

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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
NEARPOD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
UNIT 1 UNTUK KELAS IV SDN KARANGREJO 02**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SKRIPSI

Oleh

**Ivaqoh Afkarina
200210204103**

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Sebaik-baiknya pengasih dan penyayang, Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan pertolongan kepada saya atas segala hal yang terjadi pada hidup saya, khususnya dalam proses meraih gelar pertama ini,
2. Kedua cinta saya, Ayah Taufik Hidayat dan Ibu Tutik Hidayati. Terima kasih telah memberikan begitu banyak cinta dan rasa percaya yang mungkin tidak banyak diungkapkan tapi dapat dirasakan.
3. Sumber canda dan tawa, kedua Adik saya Anandhita Apricilya Hidayati dan Muhammad Rafa Azka Putra. Terima kasih telah menjadi pelipur lara ketika kembali ke kampung halaman.
4. Rumah ternyaman di tanah perantauan, Vira Udiyanti, Widia Yuniar Muthoharoh, Sofia Lutfi Aisyah, Fathikatul Nur Azizah, dan Afifah Nur Aina. Terima kasih atas seluruh petualangan 4 tahun yang begitu indah.
5. Pahlawan tanpa tanda jasa yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namanya, para guru sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi. Terima kasih atas seluruh didikan luar biasa yang telah diberikan dengan begitu tulus.
6. Perempuan yang begitu hebat, diri saya sendiri. Terima kasih telah berusaha dengan sangat luar biasa sampai berada di titik ini.
7. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”
(Q.S. Yasin: 40)¹

¹⁾ Departemen Agama RI. 2014. Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya.
Surabaya: Halim Publishing & Distributing

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivaqoh Afkarina

NIM : 200210204103

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02 adalah benar benar karya saya, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan di institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dan tekanan dari pihak manapun, dan bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 3 Mei 2024

Yang menyatakan,



Ivaqoh Afkarina

NIM 200210204103

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 3 Mei 2024

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

1. Pembimbing Utama

Nama : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197709152005012001 (.....)

2. Pembimbing Anggota

Nama : Fathan Fihri, M.Pd.I.

NIP : 198912182024211001 (.....)

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Dra. Suhartiningsih, M.Pd.

NIP : 196012171988022001 (.....)

2. Penguji Anggota

Nama : Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E. M.Si.

NIP : 760017083 (.....)

ABSTRACT

This research was conducted due to the lack of variation in the use of learning media, which makes students feel bored, so that understanding of the material tends to be low and student's grades do not reach a passing score, which is only 48% of students who scored above the passing score. The aim of this research is to describe the development process and determine the validity, effectiveness, and practicality of nearpod interactive learning media on Pancasila Education unit 1 for grade IV in SDN Karangrejo 02. The research was conducted using Borg and Gall model until the eighth stage because at that stage all the problems had been answered. The subjects of this research were grade IV students in SDN Karangrejo 02. The data collection instruments used were observation sheets, interview sheets, validity test sheets, test instruments, student response questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used are product validity testing, test instrument reliability, differentiating power and level of difficulty of test instruments, effectiveness of learning media, and practicality. The validity of the learning media obtained a score of 85.4 which is classified as very feasible. Then the effectiveness of the learning media gets a score of 83% so the product can be said to be effective. Meanwhile, the practicality of learning media received a score of 91% and was classified as very practical category. Therefore, it can be concluded that the development of nearpod interactive learning media produces products that are valid, effective, and practical.

Keywords: *learning media, nearpod, validity, effectiveness, practicality.*

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02; Ivaqoh Afkarina; 2024; 36 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi sehingga akan terlahir peserta didik yang sadar teknologi dan mengikuti perkembangan zaman. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan melaksanakan penyesuaian oleh warga sekolah, terutama guru, untuk melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif serta memanfaatkan teknologi sebagai variasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Karangrejo 02 pada guru dan peserta didik kelas IV adalah ditemukannya permasalahan lapangan berupa kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik merasa bosan dan pemahamannya pada materi yang dipelajari cenderung rendah. Selain itu, dokumen yang diperoleh menunjukkan jika pembelajaran di kelas belum dapat dikatakan efektif karena nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 yang memenuhi syarat ketuntasan KKM hanya sebanyak 48% dari jumlah peserta didik di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan solusi atas permasalahan yang terjadi. Media pembelajaran yang dapat dijadikan salah satu alternatif adalah *nearpod* karena mampu menampilkan tulisan, gambar, video, *games*, dan tetap melibatkan peserta didik dalam penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut, dapat dibuat rumusan masalah dari penelitian ini berupa bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02 serta bagaimanakah validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta mengetahui validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02.

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangrejo 02 yang melibatkan 23 peserta didik kelas IV. Langkah yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada model penelitian pengembangan milik Borg *and* Gall. Akan tetapi, dari 10 langkah penelitian model Borg *and* Gall hanya dilaksanakan langkah penelitian sampai langkah kedelapan, meliputi: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan produk. Berdasarkan langkah tersebut, digunakan metode dan instrumen berupa lembar observasi, wawancara menggunakan lembar wawancara, validasi menggunakan lembar uji validitas, tes hasil belajar menggunakan instrumen tes, pengisian angket menggunakan angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Selain itu, teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas produk, reliabilitas instrumen tes, daya pembeda dan tingkat kesulitan instrumen tes, efektivitas media pembelajaran, serta kepraktisannya.

Penelitian ini menghasilkan data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media yang dikembangkan. Kevalidan media pembelajaran diketahui melalui nilai Valpro produk sebesar 85,4 yang tergolong kategori sangat layak. Keefektifan media pembelajaran diketahui karena peserta didik yang memperoleh nilai baik (71-80) dan sangat baik (81-100) sebesar 83% dari jumlah peserta didik di kelas. Hal tersebut telah melampaui batas minimal syarat keefektifan produk, yakni 80% sehingga produk tergolong efektif. Kepraktisan media pembelajaran diketahui melalui hasil perhitungan skor angket respon peserta didik yang mendapat skor sebesar 91% dan tergolong kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan jika pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* menghasilkan produk yang valid, efektif, dan praktis.

Saran yang dapat diberikan bagi peserta didik adalah diharapkan dapat terus meningkatkan semangat belajar agar pemahaman materi semakin baik sehingga hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan. Lalu bagi guru, diharapkan guru mampu membuat media pembelajaran yang menarik agar meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Terakhir bagi kepala sekolah, diharapkan hasil penelitian ini menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan sarana dan prasarana sekolah agar menunjang kebutuhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih variatif.

PRAKATA

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi Sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu disampaikan terima kasih pada:

1. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
2. Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing utama dan Fathan Fihrisi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing anggota yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Suhartiningsih, M.Pd. selaku dosen penguji utama dan Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si. selaku dosen penguji anggota yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Agustiningsih, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik.

Jember, 3 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
ABSTRACT	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2. TINJAUAN TEORI	5
2.1 Media Pembelajaran Interaktif	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	5
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif	6
2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	7
2.2 <i>Nearpod</i>	7
2.3 Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar	9
2.4 Unit 1 Pancasila sebagai Nilai Kehidupan.....	10
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
2.6 Kerangka Berpikir Penelitian.....	12
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	14

3.2 Desain Penelitian.....	14
3.3 Definisi Operasional	14
3.4 Prosedur Penelitian.....	15
3.5 Metode dan Instrumen Penelitian	16
3.6 Teknik Analisis Data	16
3.6.1 Analisis Data Uji Validitas Produk.....	17
3.6.2 Analisis Data Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar ...	18
3.6.3 Analisis Data Uji Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes Hasil Belajar	19
3.6.4 Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran	20
3.6.5 Analisis Data Uji Kepraktisan Media Pembelajaran	21
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Deskripsi Umum Penelitian	22
4.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran	
Interaktif Nearpod.....	23
4.2.1 Penelitian Pendahuluan	23
4.2.2 Perencanaan.....	24
4.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal	24
4.2.4 Validasi Desain Produk	26
4.2.5 Revisi Produk Awal.....	26
4.2.6 Uji Coba Penggunaan.....	27
4.2.7 Revisi Produk Pengembangan.....	27
4.2.8 Uji Coba Keefektifan Produk	27
4.3 Pembahasan.....	28
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Kritik/Saran Validator.....	26
Tabel 4.3 Tabulasi Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Awal Nearpod	8
Gambar 2.2 Halaman untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif	9
Gambar 2.3 Halaman Pilihan Fitur	9
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Penelitian	13
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian yang Dilakukan	16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian.....	37
Lampiran 2. Hasil Observasi Kelas.....	39
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV	41
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV	43
Lampiran 5. Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila.....	46
Lampiran 6. Tabel Kriteria Analisis Data	47
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	49
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	51
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Empirik Instrumen Tes	53
Lampiran 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	55
Lampiran 11. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Hasil Belajar.....	57
Lampiran 12. Hasil Uji Tingkat Kesulitan Instrumen Tes Hasil Belajar	58
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik.....	59
Lampiran 14. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran	61
Lampiran 15. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran	62
Lampiran 16. Modul Ajar	64
Lampiran 17. Materi Ajar	68
Lampiran 18. Media Pembelajaran Interaktif <i>Nearpod</i>	74
Lampiran 19. Kisi-Kisi Instrumen Tes	75
Lampiran 20. Instrumen Tes	77
Lampiran 21. Kunci Jawaban Instrumen Tes.....	85
Lampiran 22. Angket Respon Peserta Didik.....	86
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 24. Foto Kegiatan Penelitian	92
Lampiran 25. Biodata Peneliti	93

BAB 1. PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi menjadi semakin pesat seiring berjalannya waktu. Perkembangan tersebut sangat menguntungkan manusia karena pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan mudah. Dampak perkembangan IPTEK terjadi pada berbagai bidang, salah satu contohnya adalah pada bidang pendidikan.

Menurut Budiman (2017), perkembangan teknologi yang terjadi karena tuntutan global akan selalu berpengaruh pada dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Pendidikan yang dulunya hanya dilaksanakan secara konvensional dengan bahan ajar serta media seadanya saat ini berubah menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan tersebut membuat warga sekolah, khususnya guru, harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar generasi yang dicetak memiliki kemampuan yang layak. Guru harus mampu menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Menurut Supriyono (2018), media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan guru untuk mempermudah serta membantu kegiatan pembelajaran sehingga akan berdampak pada maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Materi yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipelajari dan dipahami konsepnya jika menggunakan media pembelajaran interaktif (Novita & Harahap, 2020).

Hasil observasi kelas (lampiran 2) yang dilakukan di kelas IV SDN Karangrejo 02, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, tanggal 5 Juni 2023 adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sebatas gambar pada buku siswa. Keadaan kelas juga semakin lama semakin tidak kondusif. Terutama saat pelajaran

yang menyajikan banyak tulisan sebagai bahan materi karena peserta didik terlihat cenderung merasa bosan.

Hasil wawancara yang dilakukan pada guru (lampiran 3) pada tanggal 6 Juni 2023 menghasilkan bahwa guru memanfaatkan gambar pada buku siswa sebagai media pembelajaran serta guru sangat mendukung adanya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan IT (*Information and Technology*) karena hal tersebut akan meningkatkan antusiasme serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan membuat peserta didik lebih memahami teknologi saat ini. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 02 (lampiran 4), yakni peserta didik akan merasa senang apabila pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi daripada menggunakan buku saja. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan jika mereka terkadang tidak memahami penjelasan materi dari guru serta merasa bosan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peristiwa tersebut akan berdampak buruk jika dibiarkan terus menerus karena terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Palittin dkk., 2019).

Hasil dokumentasi (lampiran 5) nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu terdapat 48% peserta didik yang melampaui KKM. Nilai tertinggi peserta didik adalah 96, nilai terendahnya adalah 48, dan rata-rata nilainya adalah 68,8. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui proses pembelajaran masih belum dapat dikatakan efektif karena tidak memenuhi syarat ketuntasan KKM minimal 85% dari jumlah peserta didik di kelas (Bistari, 2017). Oleh karena itu, diperlukan peningkatan pada proses pembelajaran di kelas melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tersebut, dapat disimpulkan jika pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan solusi atas permasalahan yang terjadi. Media yang dapat digunakan adalah media yang mampu menampilkan gambar, video, dan melibatkan peserta didik dalam penggunaannya dengan harapan peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang

lebih baik karena ada ketertarikan untuk mempelajari materi tersebut yang nantinya akan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menunjang pembelajaran di kelas adalah *nearpod*. *Nearpod* adalah platform berbasis aplikasi dan web dengan persediaan berbagai fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif (*nearpodblog*, 2023). Platform tersebut dapat membantu guru untuk menggabungkan teks, gambar, video, audio, animasi, maupun *games* yang dapat ditampilkan saat pembelajaran. Melalui *nearpod*, guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain, seperti Baalwi dan Ulvi (2022), Munandar dan Ahmad (2022), serta Faradisa, dkk. (2021) yang membahas pengembangan media pembelajaran *nearpod* di sekolah. Penelitian tersebut menunjukkan tingkat validitas dan efektivitas yang baik sehingga *nearpod* layak untuk dijadikan media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah adanya analisis kepraktisan media pembelajaran serta perhitungan indeks daya pembeda dan kesulitan soal.

Alasan difokuskannya pembuatan media pembelajaran pada unit 1 bagian kegiatan belajar 1 karena terdapat banyak materi yang berupa tulisan sehingga peserta didik cenderung akan merasa bosan dan malas untuk mempelajarinya. Hal tersebut akan membuat pemahaman peserta didik pada materi tersebut akan kurang dan hasil belajar yang rendah karena terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Abidin, 2018). Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka diharapkan ada media pembelajaran interaktif yang akan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari sehingga akan berdampak pada maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02?
- b. Bagaimanakah validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02.
- b. Untuk mengetahui validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat. Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini.

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman serta meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran pada unit 1 Pancasila sebagai nilai kehidupan.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta memberikan informasi mengenai media pembelajaran interaktif.
- c. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah pada sistem pembelajaran era digital sehingga akan tercipta lulusan yang sadar teknologi.

BAB 2. TINJAUAN TEORI

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) media pembelajaran interaktif; (2) *nearpod*; (3) Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar; (4) unit 1 Pancasila sebagai nilai kehidupan; (5) penelitian terdahulu yang relevan; dan (6) kerangka berpikir penelitian.

2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Perkembangan teknologi yang saat ini terjadi dapat dimanfaatkan dengan mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Zaman yang canggih ini dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi serta interaktif. Berdasarkan hal tersebut, perlu diketahui lebih rinci mengenai pengertian media pembelajaran interaktif, kelebihan media pembelajaran interaktif, dan karakteristik media pembelajaran interaktif.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Surjono (2017), media pembelajaran interaktif adalah bahan ajar yang mengintegrasikan komponen teks, gambar, video, suara, maupun animasi secara terpadu agar tercipta interaksi atau komunikasi 2 arah antara pengguna dengan perangkat pembelajaran. Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif harus memiliki cakupan keluasan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan 2 atau lebih komponen media yang bersifat interaktif pada pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Sifat interaktif pada media ini dapat diwujudkan dengan adanya kontrol dan interaksi antara pengguna dengan perangkat pembelajaran. Interaksi dimulai dengan pengguna yang memberikan aksi pada perangkat pembelajaran kemudian perangkat tersebut akan memberikan reaksinya. Pengguna yang menekan sebuah tombol, menggeser objek, dan mengetik sebuah kata akan memberikan reaksi

berupa menampilkan gambar, memutar video, ataupun menampilkan sebuah tulisan. Media pembelajaran interaktif akan menggabungkan berbagai komponen di dalamnya dengan tujuan untuk meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik pada materi pembelajaran sehingga motivasi belajarnya akan semakin besar dan pemahaman terhadap materi juga akan semakin baik.

2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Fikri dan Ade (2018), penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam hal penyampaian dan penerimaan informasi sebagai berikut.

- a. Lebih komunikatif dengan menggabungkan komponen teks, gambar, video, suara, maupun animasi akan memudahkan peserta didik untuk memahaminya karena sifat media yang komunikatif.
- b. Mudah dilakukan perubahan karena ada teknologi yang dapat dimanfaatkan. Berkas teknologi ini, guru dapat membuat sebuah media dan mengubahnya kapan saja dengan mudah.
- c. Interaktif karena melibatkan peserta didik sebagai pengguna dalam pengoperasiannya akan memberikan makna tersendiri pada peserta didik sehingga informasi yang ada pada media tersebut dapat diterima dengan lebih baik.
- d. Lebih leluasa untuk mengembangkan kreativitas sehingga dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang estetis dan komunikatif.

Selain kelebihan, media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan beserta solusi yang dapat dipertimbangkan agar penggunaan media di kelas tetap mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, diantaranya.

- a. *Design* yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan sehingga guru harus memiliki kreativitas yang baik untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

- b. Tuntutan terhadap spesifikasi perangkat yang memadai sehingga guru harus memiliki perangkat yang dipastikan dapat mengoperasikan media pembelajaran yang telah dibuat.
- c. Dibutuhkannya koneksi internet sehingga guru harus memastikan fasilitas yang akan digunakan telah memadai.

2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Ahmadi (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang tentunya akan membedakan dengan media pembelajaran biasa. Berikut karakteristik media pembelajaran interaktif.

- a. Mengintegrasikan beberapa komponen media, misalnya menggabungkan antara teks, gambar, dan suara.
- b. Bersifat interaktif dengan melibatkan peserta didik sebagai pengguna sehingga media akan melaksanakan perintah yang diberikan oleh peserta didik.
- c. Bersifat mandiri karena kemudahan dalam penggunaan media sehingga peserta didik dapat mengoperasikannya sendiri tanpa bantuan orang lain.

2.2 Nearpod

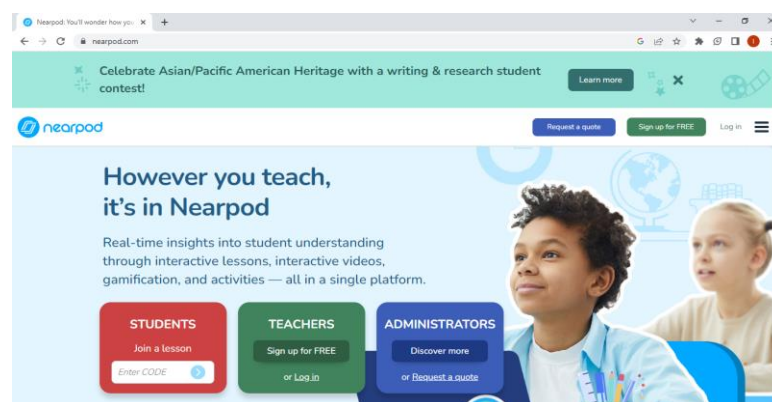
Nearpod adalah platform berbasis aplikasi dan web yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif (*nearpodblog*, 2023). Platform ini dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Perbedaanannya adalah jumlah peserta yang dapat mengakses bersamaan dan besar penyimpanan internalnya. Platform ini merupakan program kelas maya yang memungkinkan guru dan melaksanakan pembelajaran secara luring maupun daring tetapi tetap interaktif.

Nearpod dapat digunakan dengan tiga cara, yakni *live lesson*, *live lesson + zoom*, dan *student-paced mode*. Pertama, *live lesson*, cara ini digunakan dengan mengakses proyek secara bersamaan antara guru dan peserta didik menggunakan *device* masing-masing. Kedua, *live lesson + zoom*, maksudnya adalah *nearpod* yang diakses oleh guru dan peserta didik secara bersamaan ditambah dengan adanya video konferensi *zoom* agar guru dan peserta didik dapat membangun interaksi

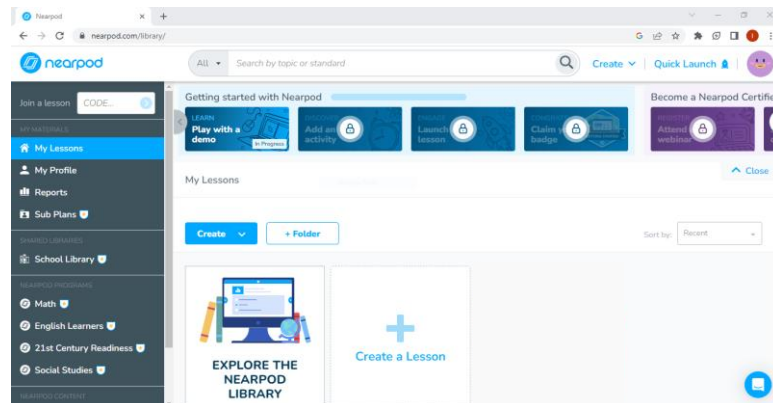
dengan lebih baik ketika sedang tidak bertatap muka secara langsung. Ketiga, *student-paced mode*, yakni *nearpod* yang dapat diakses kapan saja oleh peserta didik menggunakan kode yang telah dibagikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran di kelas dapat dilaksanakan dengan lebih interaktif jika menggunakan media pembelajaran interaktif *nearpod*. Guru dapat menggabungkan teks, gambar, video, audio, animasi, dan *games* menggunakan platform tersebut dengan melibatkan siswa dalam pengoperasiannya. Terdapat berbagai pilihan fitur yang dapat guru manfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

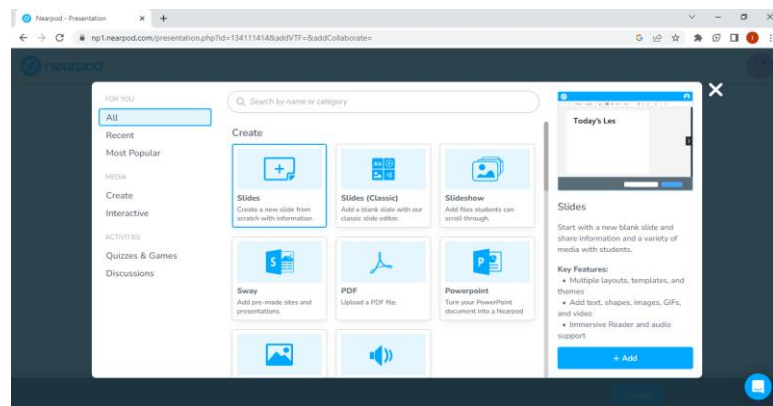
Secara umum, *nearpod* memiliki 2 jenis fitur, yakni *media* dan *activities*. Fitur *media* adalah fitur yang digunakan untuk memaparkan materi dengan berbagai cara. Fitur ini terdiri dari *slides*, *slideshow*, *slides (classic)*, *PDF*, *sway*, *power point*, *audio*, dan *images* yang digolongkan sebagai menu *create* serta *video*, *BBC video*, *simulation*, *web content*, *nearpod 3D*, dan *VR field trip* yang digolongkan sebagai menu *interactive*. Fitur *activities* adalah fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Fitur ini terdiri dari *matching pairs*, *draw it*, *memory test*, *quiz*, *time to climb*, dan *fill in the blank* yang terdapat pada menu *quizzes and games* serta *collaborate board*, *flip*, *poll*, *open-ended question* yang terdapat pada menu *discussions*.



Gambar 2.1 Halaman Awal *Nearpod*



Gambar 2.2 Halaman untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 2.3 Halaman Pilihan Fitur

2.3 Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Sejak tahun ajaran baru 2022/2023 diberlakukan kurikulum baru pada beberapa jenjang sekolah. Kurikulum baru tersebut diberi nama kurikulum merdeka yang dicetuskan oleh Mendikbud RI, yakni Nadiem Makarim. Sebelumnya, pada kurikulum 2013, pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema tertentu. Setelah itu, perubahan kurikulum membuat pembelajaran dilaksanakan dengan memisahkan tiap mata pelajaran dan terdapat beberapa pergantian nama mata pelajaran. Menurut Kemendikbudristek (2022), kurikulum merdeka disusun dengan memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam sehingga materi dapat dikuasai oleh peserta didik dengan lebih optimal serta peserta didik dapat mendalami konsep dengan waktu yang cukup.

Kegiatan pembelajaran kelas IV mulai tahun ajaran 2022/2023 termasuk salah satu jenjang pendidikan yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka. Oleh karena itu, terdapat mata pelajaran baru yaitu Pendidikan Pancasila yang merupakan pengganti dari mata pelajaran PPKn. Perubahan tersebut adalah bentuk penggantian penamaan karena kewarganegaraan termasuk salah satu muatan yang ada pada Pendidikan Pancasila. Selain itu, penerapan kurikulum merdeka membuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya setelah sebelumnya terintegrasi dalam sebuah tema tertentu.

Keberadaan intrakurikuler yang beragam memiliki keunggulan berupa terfokusnya pada serta cakupan materi esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan fasenya. Keunggulan tersebut akan membuat peserta didik dapat belajar lebih mendalam tanpa perlu terburu-buru. Tujuan diterapkannya kurikulum ini adalah agar peserta didik memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik serta pemahamannya di setiap materi pembelajaran maksimal (Kemendikbudristek, 2022).

2.4 Unit 1 Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Pusat kurikulum dan perbukuan kemendikbudristek mengembangkan buku teks pelajaran baru sebagai tindak lanjut dari kurikulum baru yang dicetuskan Mendikbud RI. Salah satu buku yang dikembangkan adalah buku Pendidikan Pancasila jenjang SD kelas IV. Buku tersebut terdiri dari 5 unit dan sebagai pembuka terdapat unit 1 dengan judul “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan” yang merupakan bab awal pada buku.

Pada unit 1, disajikan materi mengenai berbagai hal mengenai Pancasila yang terbagi menjadi 3 kegiatan belajar. Setiap kegiatan belajar dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan waktu 2×35 menit. Kegiatan belajar pertama berisi materi mengenai Pancasila. Rincian materi pada kegiatan belajar tersebut yaitu mengenai proses perumusan dasar negara serta makna dari sila Pancasila dan lambangnya.

Capaian pembelajaran pada unit 1 adalah peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan

silasila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Lalu, tujuan pembelajarannya terdiri dari 4 poin, yakni memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME; memahami proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara serta memahami makna Pancasila; memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila; serta menceritakan ulang cerita contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran pada unit 1 karena unit ini menyajikan banyak materi berupa tulisan yang dapat membuat siswa merasa bosan.

2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Baalwi dan Ulvi (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono”. Penelitian tersebut menyajikan persentase validasi ahli materi sebesar 93,5% dan ahli media sebesar 89,5%. Berdasarkan kedua validasi tersebut, dapat disimpulkan jika penggunaan media yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran tergolong layak.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Faradisa, dkk. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”. Hasil penelitian tersebut adalah persentase validasi dari ahli bahasa sebesar 90%, ahli materi sebesar 87%, dan ahli media sebesar 85%. Berdasarkan hasil tersebut, *nearpod* merupakan platform yang baik untuk digunakan sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian relevan yang lain dilakukan oleh Munandar dan Ahmad (2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Nearpod* Pada Materi PPKn Kelas 2 Tema 1 Hidup Rukun”. Penelitian tersebut menghasilkan persentase dari ahli media dan materi secara berurutan sebesar 81,33% dan 92,77% serta efektivitas media memperoleh skor 95,41%. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan E-Modul berbasis *nearpod* dinilai layak untuk kegiatan pembelajaran.

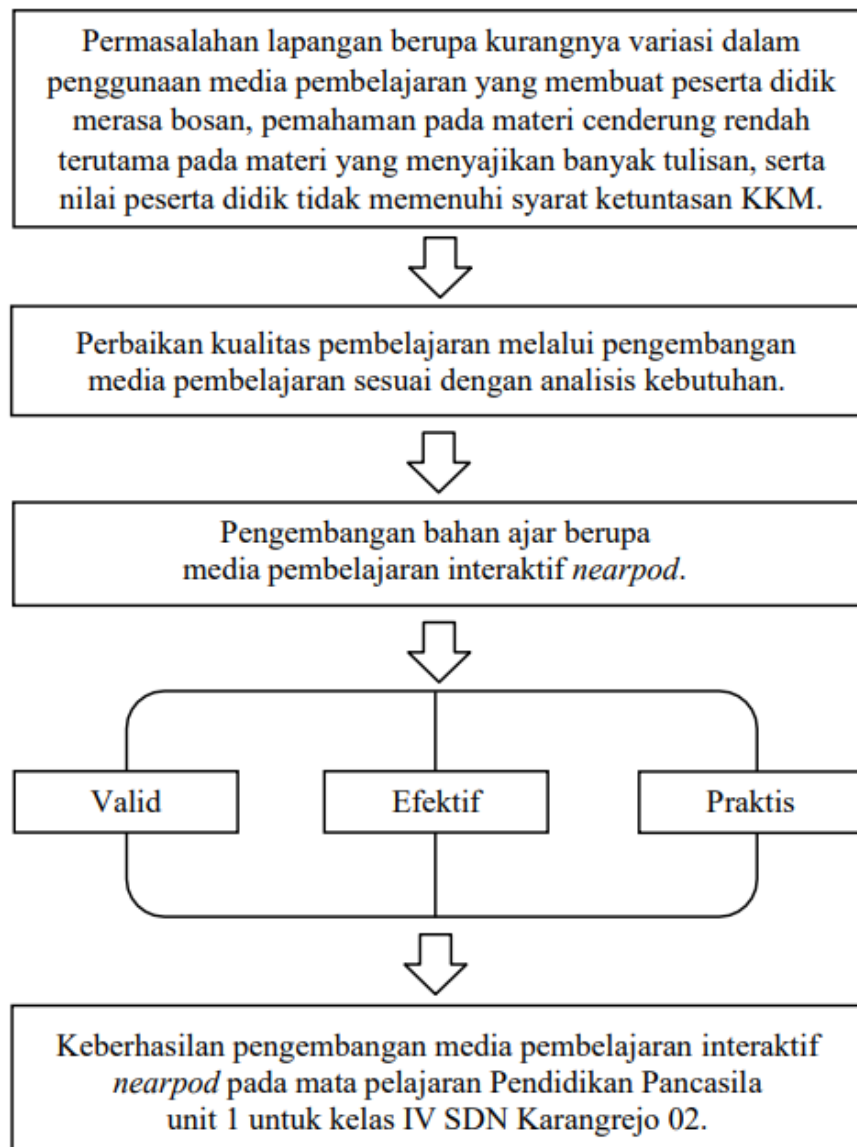
Penelitian lainnya dilakukan oleh Rifqi (2022) dengan judul “Pengembangan media blended learning berbasis *nearpod* pada mata pelajaran Matematika siswa SMP”. Penelitian tersebut menunjukkan tingkat validasi media yang sangat baik dengan validasi ahli media 94,73% dan validasi ahli materi sebesar 91,67%. Oleh karena itu, media *nearpod* sangat layak untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan lain telah dilakukan oleh Rohmah (2022) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Sub Materi Kondisi Bulan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman untuk SMP/MTs”. Hasil penelitian tersebut adalah persentase validasi ahli media sebesar 94,54%, ahli Al-Quran sebesar 70%, ahli materi sebesar 84,84%, dan guru IPA sebesar 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia memiliki tingkat validitas yang sangat baik sehingga penggunaannya sebagai media pembelajaran tergolong layak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan jika pengembangan media pembelajaran *nearpod* dapat terus dikembangkan karena hasil penelitian terdahulu yang sangat baik. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu yang relevan. Perbedaan tersebut adalah adanya analisis mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran yang belum pernah diteliti sebelumnya, khususnya pada jenjang SD. Selain itu, terdapat perbedaan pada pengembangan instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, yakni dengan memperhatikan daya pembeda dan tingkat kesulitan tes.

2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan permasalahan lapangan berupa penggunaan media pembelajaran sebatas buku yang membuat peserta didik merasa bosan dan pemahaman pada materi cenderung rendah, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV. Materi yang diajarkan pada unit tersebut adalah sejarah proses perumusan Pancasila serta makna lambang dan sila Pancasila yang banyak menguraikan tulisan sebagai bahan materi. Pengembangan media pembelajaran tersebut kemudian diteliti dengan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) subjek, tempat, dan waktu penelitian; (2) desain penelitian; (3) definisi operasional; (4) prosedur penelitian; (5) metode dan instrumen penelitian: serta (6) teknik analisis data.

3.1 Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 02 yang berjumlah 23 peserta didik. Sekolah tersebut terletak di Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember. Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2023/2024.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* atau biasa disebut penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall. Menurut Masyhud (2021), penelitian pengembangan merupakan proses penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan, memvalidasi, dan menguji efektivitas produk yang telah dibuat. Produk yang dibuat pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *nearpod*.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan makna setiap variabel penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman penafsiran. Variabel penelitian yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran interaktif *nearpod* adalah bahan ajar yang dapat dioperasikan menggunakan *handphone*, laptop, maupun komputer berisikan materi unit 1 Pancasila sebagai nilai kehidupan bagian kegiatan belajar 1 mengenai sejarah proses perumusan dasar negara, sila-sila Pancasila, dan makna lambang dasar negara.
- b. Validitas media pembelajaran interaktif *nearpod* merupakan tingkat kelayakan media untuk digunakan pada peserta didik. Validitas media pembelajaran diukur

melalui penilaian menggunakan lembar validasi ahli. Terdapat 3 validator yang digunakan pada penelitian ini, yakni ahli media, bahasa, dan praktisi.

- c. Efektivitas media pembelajaran interaktif *nearpod* merupakan keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Efektivitas diukur melalui perolehan hasil belajar peserta didik dimana produk dapat dikatakan efektif apabila peserta didik yang memperoleh nilai baik (71-80) dan sangat baik (81-100) minimal sebesar 80% dari jumlah peserta didik di kelas.
- d. Kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* merupakan tingkat kemudahan peserta didik dalam penggunaan media yang dikembangkan. Kepraktisan diukur melalui hasil skor angket respon peserta didik yang diisi setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

3.4 Prosedur Penelitian

Menurut Masyhud (2021), penelitian pengembangan model Borg *and* Gall memiliki 10 langkah penelitian. Akan tetapi, penelitian ini dilakukan sampai langkah ke-8, yakni uji coba keefektifan produk karena seluruh rumusan masalah sudah dapat terjawab di langkah tersebut.

Langkah yang dilakukan pada penelitian ini meliputi: (1) penelitian pendahuluan, dilakukan dengan melaksanakan observasi pembelajaran di kelas serta wawancara pada guru kelas dan peserta didik kelas IV untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan di lapangan; (2) perencanaan, dilakukan dengan menentukan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta instrumen penelitian; (3) pengembangan desain produk awal, yakni penyusunan media pembelajaran sesuai dengan hasil perencanaan sebelumnya; (4) validasi desain produk, yakni tahap penilaian produk oleh validator; (5) revisi produk awal, dilakukan dengan memperbaiki produk sesuai kritik/saran validator; (6) uji coba penggunaan, dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 05; (7) revisi produk pengembangan, yakni proses perbaikan produk sesuai dengan hasil uji coba penggunaan di tahap sebelumnya; dan (8) uji coba keefektifan produk, yakni mengujicobakan produk pada peserta didik kelas IV

SDN Karangrejo 02 yang telah ditentukan pembagian kelas kontrol dan eksperimennya.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian yang Dilakukan

3.5 Metode dan Instrumen Penelitian

Metode dan instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

- Observasi pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan dengan menggunakan lembar pedoman observasi.
- Wawancara pada guru dan peserta didik kelas IV yang dilakukan sebagai tindak lanjut dari observasi dengan menggunakan lembar pedoman wawancara.
- Validasi yang dilakukan oleh 3 validator, yakni ahli media, bahasa, dan materi dengan memberikan penilaian pada lembar validasi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran.
- Tes hasil belajar yang dilakukan melalui peserta didik dengan menggunakan instrumen tes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.
- Pengisian angket respon peserta didik yang dilakukan dengan mengisi lembar angket untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran.
- Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan data berupa foto serta dokumen penting.

3.6 Teknik Analisis Data

Validitas, efektivitas, dan kepraktisan produk yang dikembangkan dihitung dengan teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut.

3.6.1 Analisis Data Uji Validitas Produk

Teknik uji yang dilakukan adalah uji validitas ahli terhadap ketiga produk dan uji validitas empirik terhadap instrumen tes dengan hasil sebagai berikut.

a. Uji Validitas Ahli

Uji validitas media pembelajaran diperoleh dari 3 validator, yakni ahli media, bahasa, dan praktisi. Sedangkan uji validitas instrumen tes dan angket respon peserta didik diperoleh dari ahli bahasa dan praktisi dengan rumus berikut.

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validasi produk

Srt = Skor *rill* tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat dicapai (Masyhud. 2021:260)

Berdasarkan hasil uji validitas pada produk yang dikembangkan, dapat diketahui uji validitas media pembelajaran (lampiran 8) mendapat nilai 85,4, uji validitas instrumen tes (lampiran 9) mendapat nilai 88, dan uji validitas angket respon peserta didik (lampiran 14) mendapat nilai 90. Apabila nilai tersebut dikonsultasikan pada tabel kriteria uji validitas produk (lampiran 7.1), ketiga produk tersebut tergolong kategori sangat layak karena nilai Valpro berada di kisaran 80–100.

b. Uji validitas Empirik

Validitas empirik merupakan uji validitas yang dilakukan pada butir-butir instrumen tes. Uji ini dilakukan melalui 18 peserta didik SDN Karangrejo 05. Berdasarkan hasil uji validitas empirik instrumen tes (lampiran 10), dari 30 butir soal pada instrumen tes terdapat 24 butir soal yang dinyatakan valid. Sedangkan soal lainnya yang berjumlah 6 butir soal dinyatakan tidak valid karena nilai *t* hitung soal tersebut kurang dari nilai *t* tabel yang besarnya 0,468 sehingga soal tersebut tidak dapat digunakan lagi pada penelitian. Soal yang dinyatakan valid dilanjutkan dengan melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode *split-half*.

3.6.2 Analisis Data Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Uji reliabilitas instrumen tes hasil belajar adalah uji yang digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam melakukan suatu pengukuran. Metode *split-half* digunakan pada penelitian ini karena jumlah butir soal valid adalah genap. Metode tersebut dapat dilakukan menggunakan rumus *Product Moment* berikut.

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi skor soal item ganjil dan skor soal item genap
- X = Skor soal item ganjil
- Y = Skor soal item genap
- N = Jumlah sampel (Masyhud, 2021:331)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas metode *split-half* (lampiran 11.1), diperoleh nilai koefisien korelasi skor soal item ganjil dan skor soal item genap sebesar 0,851 serta besar r tabel dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 0,468. Oleh karena itu, instrumen tes ini dapat dinyatakan reliabel karena nilai koefisien korelasi lebih besar dari r tabel. Setelah melakukan uji reliabilitas dengan metode *split-half*, dilanjutkan pengolahan data untuk mengetahui kategori reliabilitas soal dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* berikut.

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

Keterangan:

- R_{11} = Koefisien reliabilitas
- $r_{xy} \text{ splithalf}$ = Koefisien korelasi skor soal item ganjil dan genap
(Masyhud, 2021:331)

Perhitungan tersebut menghasilkan koefisien reliabilitas (lampiran 11.2) sebesar 0,92 yang termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

3.6.3 Analisis Data Uji Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes Hasil Belajar

Instrumen penelitian yang menggunakan tes harus memiliki daya pembeda dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan persyaratan. Instrumen tes yang memiliki daya pembeda artinya tiap butir soal pada instrumen tersebut memiliki kemampuan untuk membedakan kelompok tinggi dan kelompok rendah. Artinya, soal yang baik adalah soal yang mampu membedakan antara kelompok tinggi dan kelompok rendah dengan persyaratan memiliki IDP (Indeks Daya Pembeda) minimal sebesar 0,20 (Masyhud, 2021). Berikut rumus yang digunakan untuk mencari IDP instrumen tes.

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

Keterangan:

IDP = Indeks daya pembeda instrumen tes

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 (Masyhud, 2021:340)

Berdasarkan hasil uji daya pembeda instrumen tes hasil belajar (lampiran 12), diketahui seluruh butir soal memiliki $IDP \geq 0,20$ sehingga seluruh soal dapat digunakan untuk penelitian.

Selain IDP, instrumen tes hasil belajar juga harus memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan persyaratan, yakni besar IKES (Indeks Tingkat Kesulitan) antara 10% - 90% (Masyhud, 2021). Berikut rumus yang digunakan untuk mencari IKES instrumen tes.

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

Keterangan:

IKES = Indeks tingkat kesulitan instrumen tes

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 (Masyhud, 2021:341)

Berdasarkan perhitungan uji tingkat kesulitan instrumen tes (lampiran 13), diketahui seluruh butir soal memiliki IKES antara 10%-90% sehingga seluruh soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

3.6.4 Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Analisis data uji efektivitas media pembelajaran adalah tahap yang dilakukan untuk mengetahui jika produk yang dikembangkan memiliki keefektifan yang tinggi. Tahap ini dilakukan dengan memberikan tes pada siswa setelah melaksanakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum dilaksanakan uji efektivitas, media pembelajaran telah direvisi berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada tahap uji coba penggunaan produk sehingga produk dipastikan layak untuk digunakan.

Proses analisis keefektifan media pembelajaran dilaksanakan dengan perhitungan perolehan skor siswa berdasarkan hasil pengerjaan instrumen tes. Pengerjaan instrumen tes dilakukan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Produk dapat dikatakan efektif apabila peserta didik yang memperoleh nilai baik (71-80) dan sangat baik (81-100) minimal sebesar 80% dari jumlah peserta didik di kelas. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase ketuntasan belajar

n = Jumlah peserta didik mendapat nilai tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik (Masyhud, 2021)

3.6.5 Analisis Data Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji kepraktisan media pembelajaran merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai tingkat kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung uji kepraktisan media pembelajaran sebagai berikut.

$$S_{apd} = \frac{S_t}{S_{mt}} \times 100\%$$

Keterangan:

S_{apd} = Skor kepraktisan produk

S_t = Skor tercapai

S_{mt} = Skor maksimal yang dapat tercapai (Masyhud, 2021:278)

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) deskripsi umum penelitian; (2) proses pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod*; (3) analisis data hasil penelitian; dan (4) pembahasan.

4.1 Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *nearpod* agar pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari meningkat sehingga akan berdampak pada maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran dalam mempelajari unit 1 kegiatan belajar 1 Pendidikan Pancasila kelas IV. Materi tersebut dipilih karena berisi pembahasan mengenai sejarah terbentuknya Pancasila, uraian mengenai sila-sila Pancasila, serta makna lambang Pancasila yang menyajikan banyak tulisan. Pemilihan materi sejalan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan, yakni kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan, motivasi belajar siswa yang rendah ketika mempelajari materi yang menyajikan banyak tulisan sebagai bahan materi, serta nilai peserta didik yang tidak memenuhi syarat ketuntasan KKM. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran interaktif *nearpod* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R & D)* atau biasa disebut penelitian pengembangan model Borg and Gall. Penelitian pengembangan model Borg and Gall memiliki 10 langkah penelitian. Akan tetapi, penelitian ini dilakukan sampai langkah ke-8 karena seluruh rumusan masalah sudah dapat terjawab di langkah tersebut. Langkah yang dilakukan pada penelitian ini meliputi: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan produk.

4.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod*

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

4.2.1 Penelitian Pendahuluan

Langkah ini merupakan tahap awal yang dilakukan pada penelitian pengembangan. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pihak yang berkaitan. Tujuan langkah ini adalah untuk mengetahui masalah lapangan dan kebutuhan yang sesuai dengan keadaan lapangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian pendahuluan adalah sebagai berikut.

- a. Berdasarkan hasil observasi kelas yang dilakukan pada tanggal 5 Juni 2023 diketahui jika penggunaan media pembelajaran hanya sebatas gambar-gambar yang ada pada buku siswa. Gambar-gambar tersebut digunakan guru untuk melengkapi penjelasan yang ada pada buku. Selain itu, keadaan kelas semakin lama semakin tidak kondusif dan peserta didik terlihat bosan sehingga mereka mulai bermain-main dengan teman di dekatnya ataupun memainkan benda yang ada di sekitarnya.
- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV pada tanggal 6 Juni 2023 diketahui jika penggunaan gambar sebagai media pembelajaran sebenarnya terlalu statis, tetapi peserta didik merasa lebih senang dan cepat memahami materi jika dibandingkan dengan tanpa adanya media. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pemahaman materi tersebut menjadi lebih baik. Selain itu, guru mengungkapkan dukungan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT (*Information and technology*) karena akan mengenalkan teknologi pada peserta didik.
- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik kelas IV pada tanggal 6 Juni 2023 diketahui jika masalah yang dihadapi ketika pelaksanaan pembelajaran adalah pemahaman materi yang kurang serta adanya rasa malas dan bosan ketika pembelajaran. Selain itu, peserta didik mengungkapkan jika mereka akan merasa lebih senang dan bersemangat jika belajar dengan

memanfaatkan teknologi karena mereka masih belum pernah melaksanakan pembelajaran seperti itu.

- d. Berdasarkan hasil dokumentasi nilai UH peserta didik kelas IV mata Pelajaran Pendidikan Pancasila diketahui terdapat 48% peserta didik yang melampaui KKM dengan nilai tertinggi peserta didik adalah 96, nilai terendahnya adalah 48, dan rata-rata nilainya adalah 68,8. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui proses pembelajaran masih belum dapat dikatakan efektif karena tidak memenuhi syarat ketuntasan KKM minimal 85% dari jumlah peserta didik di kelas (Bistari, 2017).

4.2.2 Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebagai tindak lanjut dari tahap penelitian pendahuluan. Permasalahan dan kondisi lapangan yang telah diketahui melalui tahap sebelumnya kemudian dicari solusi untuk mengatasinya. Solusi yang dipilih adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada materi yang berkaitan dengan permasalahan lapangan. Materi yang dipilih adalah unit 1 Pancasila sebagai nilai kehidupan bagian kegiatan belajar 1. Selanjutnya, permasalahan dan solusi tersebut dituangkan ke dalam bentuk proposal penelitian. Proposal tersebut menguraikan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta instrumen penelitian yang akan digunakan untuk pengembangan produk.

4.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Langkah ini merupakan tahap penyusunan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan. *Nearpod* adalah platform yang akan digunakan untuk mengembangkan produk penelitian. Pembuatan produk ini juga menggunakan perangkat lunak lain, seperti *google*, *canva*, *microsoft word*, *capcut* dan *microsoft power point* sebagai penunjang pembuatan media. Media pembelajaran interaktif *nearpod* berisi uraian materi dalam bentuk tulisan, gambar, video, animasi, dan *games* edukatif. Desain media pembelajaran yang telah dibuat terdiri dari 22 *slide* dengan rincian sebagai berikut.

- a. *Slide 1* merupakan halaman judul. Bagian ini berisi identitas kelas beserta judul materi yang dibahas pada media dengan dukungan gambar latar belakang yang menarik dan berkaitan dengan judul.
- b. *Slide 2* merupakan identitas media. Bagian ini berisi logo Universitas Jember, identitas penyusun, dosen pembimbing utama, dan dosen pembimbing anggota.
- c. *Slide 3–5* merupakan petunjuk media. Bagian ini berisi petunjuk penggunaan media, isi, dan sumber materi serta CP, TP, dan indikator pencapaian kompetensi materi.
- d. *Slide 6* merupakan pengenalan materi. Bagian ini berisi pengenalan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Materi tersebut dituangkan dalam bentuk diagram yang disertai penjelasan singkat mengenai poin-poin penting yang akan dipelajari.
- e. *Slide 7–9* merupakan pemaparan materi pertama. Bagian ini berisi uraian materi sejarah proses perumusan dasar negara Indonesia yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Pada bagian akhir terdapat *game matching pairs* yang mengasah ingatan dan pemahaman peserta didik mengenai video pembelajaran.
- f. *Slide 10–13* merupakan pemaparan materi kedua. Bagian ini berisi uraian materi sila-sila Pancasila dalam bentuk komik. Pada bagian akhir terdapat *game matching pairs* yang mengasah ingatan serta pemahaman peserta didik mengenai uraian materi.
- g. *Slide 14–20* merupakan pemaparan materi ketiga. Bagian ini berisi uraian materi mengenai lambang dasar negara Indonesia yang tersaji dalam bentuk gambar dan tulisan. Terdapat *game fill in the blank* dan *quiz* yang berkaitan dengan materi tersebut sebagai alat untuk mengetes ingatan dan pemahaman peserta didik.
- h. *Slide 21* merupakan penutup. Bagian ini berisi cara untuk mengakses media pembelajaran interaktif *nearpod* agar peserta didik bisa membuka kembali media secara mandiri menggunakan *handphone* masing-masing di rumah.
- i. *Slide 22* merupakan biodata singkat penyusun. Bagian ini berisi uraian identitas penyusun serta harapan penyusun mengenai hadirnya media pembelajaran interaktif *nearpod* yang telah dikembangkan.

4.2.4 Validasi Desain Produk

Langkah validasi desain produk dilakukan dengan menyerahkan produk hasil pengembangan beserta lembar validasi kepada validator untuk dinilai. Validator terdiri dari 3 ahli, yakni ahli media (Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pd.), ahli bahasa (Chandra Ayu P., S.Pd., M.Pd.), serta ahli praktisi (Titan Satria Ananda). Validator melakukan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* pada lembar validasi serta menuliskan kritik/saran yang bisa digunakan untuk bahan perbaikan produk pengembangan. Hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari validator mendapat nilai sebesar 85,4 sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tergolong kategori sangat layak.

4.2.5 Revisi Produk Awal

Langkah ini merupakan perbaikan produk berdasarkan hasil validasi dari validator. Produk yang dikembangkan diperbaiki sesuai dengan penilaian dan saran dari validator agar produk yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Adapun kritik/saran validator dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Kritik/Saran Validator

No.	Nama Validator	Kritik/Saran
1	Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pd.	a. Meletakkan logo instansi pada bagian <i>cover</i> . b. <i>Font</i> bagian sub bab harus sama. c. Penomoran urutan lambang harus urut.
2	Chandra Ayu P., S.Pd., M.Pd.	a. Sistem penomoran pada petunjuk penggunaan media pembelajaran yang kurang jelas.
3	Titan Satria Ananda	a. Jumlah kata pada bagian komik harus dikurangi agar peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan kritik/saran tersebut, dilakukan revisi pada produk dengan rincian sebagai berikut.

- Meletakkan logo Universitas Jember pada *cover* media pembelajaran.
- Mengganti *font* bagian sub bab yang awalnya *chopperplate gothic* menjadi *canva sans* agar sama dengan *font* lainnya pada *slide* tersebut.

- c. Mengurutkan penomoran urutan lambang pada *slide* mengamati gambar garuda Pancasila dengan sistem penomoran a-d dari atas ke bawah.
- d. Menambahkan sistem penomoran pada bagian petunjuk penggunaan media pembelajaran.
- e. Mengurangi kata-kata pada bagian komik.

4.2.6 Uji Coba Penggunaan

Produk pengembangan yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi kemudian diujicobakan kepada 18 peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 05. Uji coba tersebut dilaksanakan untuk mengetahui respon peserta didik pada media pembelajaran melalui pengisian angket respon peserta didik serta validitas empirik dan reliabilitas instrumen tes melalui hasil pengerjaan instrumen tes. Angket respon peserta didik diisi peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan lampiran 20, diketahui seluruh indikator mendapat nilai baik $\geq 80\%$ sehingga media pembelajaran interaktif *nearpod* dapat digunakan untuk uji coba keefektifan tanpa melalui revisi.

4.2.7 Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebelumnya, produk yang dikembangkan tidak perlu direvisi karena seluruh indikator pada angket respon peserta didik telah mendapat nilai baik $\geq 80\%$. Oleh karena itu, produk dapat langsung diuji pada SDN Karangrejo 02 untuk mengetahui keefektifan produk.

4.2.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Uji coba keefektifan produk merupakan langkah penelitian terakhir yang dilaksanakan di SDN Karangrejo 02. Berdasarkan hasil uji efektivitas media pembelajaran (lampiran 14), berikut merupakan hasil uji coba keefektifan produk yang diperoleh melalui hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.2 Tabulasi Data Hasil Belajar Peserta Didik

Klasifikasi Skor	Jumlah	Persentase
Tuntas	19	83%
Tidak Tuntas	4	17%

4.3 Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *Research and Development (R&D)* atau biasa disebut penelitian pengembangan model Borg and Gall yang memiliki 10 langkah penelitian. Akan tetapi, penelitian ini dilakukan sampai langkah ke-8, yakni uji coba keefektifan produk karena seluruh rumusan masalah sudah dapat terjawab di langkah tersebut. Setiap langkah yang telah dilakukan diuraikan pada pembahasan berikut.

Langkah pertama, yakni penelitian pendahuluan. Langkah ini merupakan tahap awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan di lapangan. Hal tersebut dilakukan dengan melaksanakan observasi saat pembelajaran, wawancara kepada guru kelas dan peserta didik kelas IV, serta analisis dokumentasi nilai UH peserta didik. Hasil yang diperoleh dari penelitian pendahuluan adalah kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan, motivasi belajar siswa yang rendah ketika mempelajari materi yang menyajikan banyak tulisan sebagai bahan materi, serta nilai peserta didik yang tidak memenuhi syarat ketuntasan KKM. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Langkah kedua, yakni perencanaan. Setelah mengetahui masalah yang terjadi di lapangan, dicari solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, dilakukan penyusunan rencana yang dituangkan dalam bentuk proposal. Penyusunan proposal dilakukan dengan menentukan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta instrumen penelitian.

Langkah ketiga, yakni pengembangan desain produk awal. Penyusunan produk berupa media pembelajaran interaktif *nearpod* dilakukan pada langkah ini. Media pembelajaran tersebut berisi uraian materi dalam bentuk tulisan, gambar, video, animasi, dan *games* edukatif yang disusun menggunakan bantuan beberapa perangkat lunak, seperti *google*, *canva*, *microsoft word*, *capcut* dan *microsoft powerpoint*.

Langkah keempat, yakni validasi desain produk. Langkah ini merupakan tahap pemberian nilai dari validator atas produk yang telah dikembangkan.

Validator terdiri atas ahli media dan bahasa yang merupakan dosen Universitas Jember serta ahli praktisi yang merupakan guru kelas IV. Berdasarkan penilaian validator, media pembelajaran interaktif *nearpod* mendapat nilai sebesar 85,4 yang tergolong kategori sangat layak. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik/saran atas produk yang telah dikembangkan.

Langkah kelima, yakni revisi produk awal. Berdasarkan kritik/saran yang diberikan validator pada tahap validasi, produk yang dikembangkan diperbaiki agar menjadi produk dengan tingkat kevalidan yang tinggi. Revisi yang dilakukan adalah dengan melaksanakan perbaikan pada beberapa bagian. Pertama, menambahkan logo Universitas Jember pada bagian *cover*. Kedua, mengganti *font* bagian sub bab yang awalnya *chopperplate gothic* menjadi *canva sans* agar sama dengan *font* lainnya pada *slide* tersebut. Ketiga, mengurutkan penomoran urutan lambang pada *slide* mengamati gambar garuda Pancasila dengan sistem penomoran a-d dari atas ke bawah. Keempat, menambahkan sistem penomoran pada bagian petunjuk penggunaan media pembelajaran. Kelima, mengurangi kata-kata pada bagian komik.

Langkah keenam, yakni uji coba penggunaan. Setelah melakukan revisi berdasarkan kritik/saran validator, selanjutnya produk diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 05. Uji coba ini dilakukan dengan menerapkan media yang telah dikembangkan kemudian memberikan instrumen tes serta angket respon peserta didik. Tujuan kegiatan tersebut adalah untuk mengetahui validitas empirik dan reliabilitas instrumen tes melalui hasil pengerjaan instrumen tes serta untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran melalui angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil pengerjaan instrumen tes, diketahui terdapat 24 butir soal valid dan 6 butir soal tidak valid yang tidak perlu digunakan lagi dalam penelitian. Instrumen tes yang telah dinyatakan valid tergolong kategori reliabilitas sangat tinggi. Lalu, hasil pengisian angket respon peserta didik menunjukkan seluruh indikator mendapat nilai baik $\geq 80\%$ sehingga media pembelajaran interaktif *nearpod* dapat digunakan untuk uji coba keefektifan tanpa melalui revisi.

Langkah ketujuh, yakni revisi produk pengembangan. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebelumnya, produk yang dikembangkan tidak perlu

direvisi karena seluruh indikator pada angket respon peserta didik yang diujikan telah mendapat nilai baik $\geq 80\%$. Oleh karena itu, produk dapat langsung diujicobakan pada SDN Karangrejo 02 untuk mengetahui keefektifan produk.

Langkah kedelapan, yakni uji coba keefektifan produk. Langkah ini dilakukan dengan mengujicobakan produk pada 23 peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 02. Produk yang digunakan saat pembelajaran adalah media pembelajaran yang sebelumnya telah digunakan pada langkah uji coba penggunaan produk. Perhitungan keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan dengan melaksanakan analisis pada hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *nearpod*. Syarat produk dikatakan efektif adalah apabila $\geq 80\%$ peserta didik di kelas mendapat nilai baik (71-80) dan sangat baik (81-100). Berdasarkan uji coba yang dilaksanakan di SDN Karangrejo 02, didapatkan hasil jika 83% peserta didik mendapat nilai >70 sehingga media pembelajaran dikatakan efektif.

Produk yang telah dihitung keefektifannya dilanjutkan dengan dihitung kepraktisannya. Kepraktisan produk ditentukan melalui perolehan skor dari angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas eksperimen setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *nearpod*. Angket tersebut diisi oleh 23 peserta didik dengan hasil nilai kepraktisan sebesar 91%. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sangat praktis yang bermakna jika penggunaan media pembelajaran interaktif *nearpod* bernilai sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui proses pengembangan dan analisis data pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02” telah dilakukan. Terdapat beberapa kendala seperti matinya proyektor dan teralihnya perhatian peserta didik saat pembelajaran tetapi hal tersebut dapat teratasi dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian telah melalui tahap uji validitas, keefektifan, serta kepraktisan. Uji validitas menghasilkan jika media pembelajaran interaktif *nearpod* memiliki tingkat validitas sangat layak, uji keefektifan menghasilkan jika media

pembelajaran interaktif *nearpod* tergolong kategori efektif, dan uji kepraktisan menghasilkan jika media pembelajaran interaktif *nearpod* tergolong kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan jika media pembelajaran interaktif *nearpod* terbukti valid, efektif, dan praktis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* serta pembahasannya, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02 dilakukan dengan menggunakan desain penelitian pengembangan model Borg and Gall memiliki 10 langkah penelitian. Akan tetapi, penelitian ini dilakukan sampai langkah ke-8 karena seluruh rumusan masalah sudah dapat terjawab di langkah tersebut. Langkah yang dilakukan pada penelitian ini meliputi: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan produk.
- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02 menghasilkan produk yang valid, efektif, dan praktis. Uji validitas yang dilakukan pada produk memperoleh skor sebesar 85,4 sehingga dinyatakan sebagai produk yang tergolong kategori sangat layak. Uji coba keefektifan produk memperoleh hasil 83% peserta didik mendapat nilai >70 sehingga produk dikatakan efektif. Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* memperoleh skor sebesar 91% sehingga produk tergolong kategori sangat praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod*, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat terus meningkatkan semangat belajar agar pemahaman materi semakin baik sehingga hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan.
- b. Bagi guru, diharapkan guru mampu membuat media pembelajaran yang menarik agar meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.
- c. Bagi kepala sekolah, diharapkan hasil penelitian ini menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan sarana dan prasarana sekolah agar menunjang kebutuhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. 2018. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 21-29. <https://unej.id/ILm-43P> [Diakses pada 30 September 2023]
- Ami, R. A. 2021. Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135-148. <https://unej.id/k49Jsos> [Diakses pada 27 April 2023]
- Baalwi, M. A., dan Aulia, U. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54-68. <https://unej.id/xyaFY6n> [Diakses pada 27 April 2023]
- Bistari, B. 2017. Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20. <https://unej.id/TLOm831> [Diakses pada 16 Oktober 2023]
- Budiman, H. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 32. <https://unej.id/RAZHwQE> [Diakses pada 16 Maret 2023]
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., dan Cahyani, V. P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 106-116). <https://unej.id/8A4NYGs> [Diakses pada 19 Mei 2023]
- Fikri, H. dan Ade, S. M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., dan Utama, F. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1). 76-82. <https://unej.id/zM4qXlk> [Diakses pada 17 Maret 2023]
- Ginting, R. P. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan *Nearpod* Pada Tema 6 Subtema 1 Cita-Citaku di Kelas IV SD Negeri 065012 Medan TA 2021/2022. *Doctoral dissertation*,

- Universitas Negeri Medan. <https://unej.id/WgDSKpr> [Diakses pada 27 April 2023]
- Indrawan, I., Handion, W., dan Made, A. W. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Jakiyah, J. 2023. Pembelajaran Tematik dan Integratif di Sekolah Dasar. *Proceedings Series of Educational Studies*, 54-63. <https://unej.id/12E9q-q> [Diakses pada 4 September 2023]
- Kemendikbudristek. 2021. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. 2022. *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., dan Henrika, N. H. 2022. Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86. <https://unej.id/jE7Ztte> [Diakses pada 26 April 2023]
- Masyhud, S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori, dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Munandar, T., dan Ahmad, M. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis *Nearpod* Pada Materi PPKn Kelas 2 Tema 1 “Hidup Rukun”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1). <https://unej.id/Bi2argC> [Diakses pada 19 Mei 2023]
- Nearpodblog. 2023. Sepuluh Cara untuk Menggunakan *Nearpod* di Kelas. <https://unej.id/Fpk4fpW> [Diakses pada 21 Agustus 2023]
- Novita, R., dan Harahap, S. Z. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Jurnal Ilmiah Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu*. 8(1), 37–38. <https://unej.id/43hgiVB> [Diakses pada 16 Maret 2023]
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. 2019. Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109. [Diakses pada 13 Mei 2023]
- Rahmadayanti, D., dan Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187. <https://unej.id/JnSfiTF> [Diakses pada 26 April 2023]

- Rifqi, R. 2022. Pengembangan Media *Blended Learning* Berbasis *Nearpod* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa SMP. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. <https://unej.id/TqkSHGf> [Diakses pada 19 Mei 2023]
- Rohmah, T. H. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Sub Materi Kondisi Bulan Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Untuk SMP/MTs. *Doctoral dissertation, UIN KH Achmad Siddiq Jember*. <https://unej.id/5-dgXZy> [Diakses pada 19 Mei 2023]
- Sobri. 2018. *Menulis Ilmiah*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 43-48. <https://unej.id/h2abweo> [Diakses pada 16 Maret 2023]
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tarumasely, Y. 2023. Pembelajaran Interaktif Berbantu *Nearpod*: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa. *Academia Publication*. <https://unej.id/7quZay8> [Diakses pada 27 April 2023]

Lampiran 1. Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Nearpod</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02.	1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02?	1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .	1. Tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall (dalam Masyhud, 2021) sebagai berikut. a. Penelitian pendahuluan. b. Perencanaan c. Pengembangan desain produk awal. d. Validasi desain produk. e. Revisi produk awal. f. Uji coba penggunaan. g. Revisi produk pengembangan. h. Uji coba keefektifan produk.	1. Subjek penelitian: Peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 02. 2. Informan: Guru kelas IV SDN Karangrejo 02. 3. Validator: a. Dosen PGSD FKIP Universitas Jember. b. Guru kelas IV SDN Karangrejo 02. 4. Buku/literatur /artikel/jurnal sebagai dasar teori atau pendukung penelitian.	1. Jenis penelitian: Penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) model Borg and Gall. 2. Tempat penelitian: SDN Karangrejo 02 3. Metode dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut. a. Observasi. b. Wawancara. c. Validasi. d. Tes Hasil Belajar. e. Angket respon peserta didik. f. Dokumentasi. 4. Teknik analisis data sebagai berikut. a. Uji validitas ahli dengan rumus: $Valpro = \frac{St}{Smt} \times 100\%$ b. Uji validitas empirik dengan rumus: $r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$ c. Uji reliabilitas instrumen tes dengan rumus: $R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}}$

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
	2. Bagaimanakah kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 1 untuk kelas IV SDN Karangrejo 02?	2. Kevalidan media pembelajarannya interaktif <i>nearpod</i> . 3. Keefektifan media pembelajarannya interaktif <i>nearpod</i> . 4. Kepraktisan media pembelajarannya interaktif <i>nearpod</i> .	2. Validasi dari ahli media, bahasa, dan praktisi. 3. Hasil <i>uji t-test</i> ranah kognitif dan uji keefektifan relatif dari kelas kontrol dan eksperimen. Jenis tes yang digunakan adalah tes objektif. 4. Hasil analisis data angket respon peserta didik.		d. Uji indeks daya pembeda instrumen tes dengan rumus: $IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$ e. Uji indeks kesulitan instrumen tes dengan rumus: $IKES = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{(NT + NR)}$ f. Uji efektivitas media pembelajaran dengan rumus: $E = \frac{n}{N} \times 100\%$ g. Uji kepraktisan media pembelajaran dengan rumus: $Sapd = \frac{St}{Smt} \times 100\%$

Lampiran 2. Hasil Observasi Kelas

HASIL OBSERVASI KELAS

(Sebelum Tindakan)

Peneliti : Ivaqoh Afkarina
 Tujuan observasi : Untuk mengetahui kondisi pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
 Hari, tanggal : Selasa, 5 Juni 2023
 Tempat : SDN Karangrejo 02

No.	Indikator	Jawaban
1	Bagaimana penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV?	Media pembelajaran yang digunakan hanya buku. Guru memanfaatkan gambar-gambar yang ada pada buku LKS untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Gambar yang ada pada buku dikaitkan dengan materi yang sedang dijelaskan oleh guru.
2	Apa model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV?	Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kontekstual. Penerapannya dilakukan dengan mengaitkan materi yang ada pada buku dengan kehidupan nyata peserta didik di dunia, yakni lingkungan keluarga dan juga masyarakat.
3	Apa metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV?	Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dengan menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, metode tanya jawab serta diskusi dengan melibatkan peserta didik pada proses pembelajaran, serta metode resitasi dengan memberi tugas kepada peserta didik untuk menulis ringkasan materi yang sudah ada di dalam buku.
4	Bagaimana kondisi peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV saat pembelajaran berlangsung?	Pada awal pembelajaran, peserta didik terlihat kondusif dan tenang tetapi seiring berjalannya waktu peserta didik mulai tidak terlalu memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi. peserta didik mulai bermain-main dengan teman di dekatnya ataupun memainkan benda yang ada di sekitarnya, seperti pensil, buku, dan penggaris. Semakin lama

No.	Indikator	Jawaban
		peserta didik terlihat semakin tidak fokus pada pemaparan materi yang disampaikan oleh guru.
5	Apakah ada materi pelajaran khusus yang membuat peserta didik semakin kurang motivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran?	Mata pelajaran yang banyak menyajikan tulisan dan menghafal membuat peserta didik terlihat kurang bersemangat saat melaksanakan pembelajaran.
6	Apakah ada kesempatan bertanya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV saat kegiatan pembelajaran berlangsung?	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik yang masih belum mengerti mengenai materi yang telah dibahas setelah guru selesai menjelaskan materi.

Jember, 5 Juni 2023
Peneliti



Ivaqoh Afkarina
NIM 200210204103

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV (Sebelum Tindakan)

Pewawancara : Ivaqoh Afkarina
 Narasumber : Titan Satria Ananda
 Tujuan wawancara : Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
 Hari, tanggal : Selasa, 6 Juni 2023
 Tempat : SDN Karangrejo 02

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Media pembelajaran apa yang biasa digunakan Bapak/ Ibu saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV?	Gambar-gambar yang ada buku atau sumber lain, seperti peta, poster, dll.
2	Apakah terdapat kendala saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran tersebut?	Penggunaan media yang terlalu statis jika dibandingkan dengan penggunaan video.
3	Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut?	Peserta didik merasa lebih senang dan cepat paham daripada menggunakan tulisan saja.
4	Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut?	Hasil belajarnya menjadi semakin bagus jika dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran karena peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik jika menggunakan media pembelajaran.
5	Apakah benar jika materi yang diajarkan berupa cerita sejarah yang memaparkan banyak tulisan akan membuat siswa lebih cepat bosan?	Benar karena siswa SD lebih tertarik pada gambar-gambar saja sehingga guru harus memiliki cara agar siswa tidak cepat bosan saat belajar sejarah.
6	Bagaimana pendapat Bapak/ Ibu mengenai pemanfaatan media pembelajaran menggunakan IT (<i>Information and technology</i>)?	Sangat bagus karena peserta didik akan mengenal teknologi. Sulitnya hanya diperlukan persiapan yang lebih banyak.
7	Apakah Bapak/ Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT (<i>Information and technology</i>)?	Belum pernah.

No.	Pertanyaan	Jawaban
8	Apakah Bapak/ Ibu pernah mendengar atau mengetahui sesuatu mengenai platform <i>nearpod</i> ?	Tidak pernah.

Jember, 6 Juni 2023
Wali Kelas IV



Titan Satria Ananda

Peneliti



Ivaqoh Afkarina
NIM 200210204103

Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK KELAS IV (Sebelum Tindakan)

Pewawancara : Ivaqoh Afkarina
 Tujuan wawancara : Untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung
 Hari, tanggal : Selasa, 6 Juni 2023
 Tempat : SDN Karangrejo 02

Narasumber 1 : Adiba Khanza Septiasa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaanmu saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Biasa saja.
2	Apakah terdapat masalah yang sering kalian alami saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Bosan dan kadang tidak paham materinya.
3	Apabila kamu belajar mengenai materi sejarah, apakah ada permasalahan khusus yang sering kamu alami?	Agak sulit.
4	Apakah kamu pernah belajar dengan memanfaatkan teknologi baik saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah?	Tidak pernah.
5	Apa yang kamu rasakan jika gurumu melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan teknologi?	Lebih senang, seru, dan semangat.
6	Apakah kamu merasa jika kamu lebih paham materi yang disampaikan oleh guru jika pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan media tertentu, seperti penggunaan gambar, video, ataupun alat peraga?	Paham.

Narasumber 2 : Muhammad Andra Putra Ramadhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaanmu saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Biasa saja.
2	Apakah terdapat masalah yang sering kalian alami saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Capek dan malas menghafal.
3	Apabila kamu belajar mengenai materi sejarah, apakah ada permasalahan khusus yang sering kamu alami?	Bosan.
4	Apakah kamu pernah belajar dengan memanfaatkan teknologi baik saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah?	Tidak pernah.
5	Apa yang kamu rasakan jika gurumu melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan teknologi?	Senang karena lebih mengerti.
6	Apakah kamu merasa jika kamu lebih paham materi yang disampaikan oleh guru jika pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan media tertentu, seperti penggunaan gambar, video, ataupun alat peraga?	Lebih paham.

Narasumber 3 : Abinaya Fautzta Al Fahri

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaanmu saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Senang tapi agak panik karena takut tidak mengerti.
2	Apakah terdapat masalah yang sering kalian alami saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Tidak hafal materi.
3	Apabila kamu belajar mengenai materi sejarah, apakah ada permasalahan khusus yang sering kamu alami?	Pusing.
4	Apakah kamu pernah belajar dengan memanfaatkan teknologi baik saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah?	Tidak pernah.
5	Apa yang kamu rasakan jika gurumu melaksanakan	Senang.

No.	Pertanyaan	Jawaban
	pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan teknologi?	
6	Apakah kamu merasa jika kamu lebih paham materi yang disampaikan oleh guru jika pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan media tertentu, seperti penggunaan gambar, video, ataupun alat peraga?	Lebih paham.

Kesimpulan:

Perasaan peserta didik ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah cenderung biasa saja. Masalah yang dihadapi adalah pemahaman materi yang kurang serta merasa malas dan bosan ketika pembelajaran. Guru tidak pernah memanfaatkan penggunaan teknologi di sekolah. Penggunaan teknologi akan membuat peserta didik lebih senang dan bersemangat karena materi akan lebih mudah untuk dipahami.

Jember, 6 Juni 2023

Pewawancara



Ivaqoh Afkarina
NIM 200210204103

Lampiran 5. Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila

No.	Nama	Skor
1	Abisali Jibran Isam	76
2	Adiba Khanza Septiasa	80
3	Alif Aby Freda	48
4	Alinda Varesta Dwi Oktavia	96
5	Alzena Ferdinia Syakira	50
6	Arimbi Setianing Machfiratin	64
7	Attila Arga Aditya	66
8	Azzam Pranaja Nugroho	52
9	Bagas Dwi Mario Syahputra	80
10	Febriano Arief Mintaraga Lopulalan	56
11	Kalyca Jingga Rabbani Asmara	80
12	Kenzie Hassya Hita Setiabudi	76
13	Koni Raqliawan Fahmi	60
14	Lutfiyah Rahmawati Putri	88
15	Mayza Yusuf Hamdan	52
16	Muhammad Andra Putra Ramadhan	84
17	Nadya Alyssa Alfarizy	80
18	Naranila Filzah Dimadya	48
19	Naura Melati Jelita	88
20	Nayra Ayla Azura	52
21	Rizky Septia Nugraha	62
22	Hanif Alkhalifi	84
23	Abinaya Fautzta Al Fahri	60

KKM = 70

Jumlah peserta didik yang melampaui KKM = 11 peserta didik (48%)

Jumlah peserta didik yang tidak melampaui KKM = 12 peserta didik (52%)

Nilai tertinggi = 96

Nilai terendah = 48

Rata-rata = 68,8

Lampiran 6. Tabel Kriteria Analisis Data

6.1 Tabel Kriteria Uji Validitas Produk

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
$80 < \text{Valpro} \leq 100$	Sangat Layak
$60 < \text{Valpro} \leq 80$	Layak
$40 < \text{Valpro} \leq 60$	Cukup Layak
$20 < \text{Valpro} \leq 40$	Kurang Layak
$0 \leq \text{Valpro} \leq 20$	Sangat Kurang Layak

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021:261)

6.2 Tabel Kriteria Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 \leq R \leq 0,79$	Tidak Reliabel
$0,79 < R \leq 0,84$	Reliabilitas Cukup
$0,84 < R \leq 0,89$	Reliabilitas Tinggi
$0,89 < R \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021:327)

6.3 Tabel Kriteria Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Hasil Belajar

Hasil IDP	Kategori IDP
$\text{IDP} < 0$	Tidak Ada Daya Pembeda
$0,00 \leq \text{IDP} < 0,20$	Daya Pembeda Sangat Lemah
$0,20 \leq \text{IDP} < 0,41$	Daya Pembeda Lemah
$0,41 \leq \text{IDP} < 0,61$	Daya Pembeda Cukup
$0,61 \leq \text{IDP} < 0,81$	Daya Pembeda Baik
$0,81 \leq \text{IDP} \leq 1,00$	Daya Pembeda Sangat Baik

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021:340)

6.4 Tabel Kriteria Uji Tingkat Kesulitan Instrumen Tes Hasil Belajar

Hasil IKES	Kategori IKES
$\text{IKES} < 20\%$	Sangat Sulit
$20\% \leq \text{IKES} < 41\%$	Sulit
$41\% \leq \text{IKES} < 61\%$	Sedang
$61\% \leq \text{IKES} < 81\%$	Mudah
$81\% \leq \text{IKES} \leq 100\%$	Sangat Mudah

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021:342)

6.5 Tabel Kriteria Uji Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran

Persentase Ketuntasan Belajar	Kategori Keefektifan Produk
$E \geq 80\%$	Efektif
$E < 80$	Tidak Efektif

Sumber: Masyhud (2021;407)

6.6 Tabel Kriteria Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Kriteria Skor	Kategori Kepraktisan Produk
$80 < \text{Sapd} \leq 100$	Sangat Praktis
$70 < \text{Sapd} \leq 80$	Praktis
$60 < \text{Sapd} \leq 70$	Cukup Praktis
$40 < \text{Sapd} \leq 60$	Kurang Praktis
$0 \leq \text{Sapd} \leq 40$	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021:280)

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

7.1 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF NEARPOD

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas/Semester : IV/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator
Nama : Kelid Khusni
Sekolah/Instansi : ASEJ

Petunjuk:
Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran interaktif *nearpod* dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:
Pedoman skala penilaian terletak di halaman akhir lembar validasi ahli.

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Jenis dan ukuran <i>font</i>				✓	
2	Pengaturan tata letak				✓	
3	Sistem penomoran				✓	
4	Daya tarik visual				✓	
5	Kejelasan teks pada media pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian teks dengan ilustrasi				✓	
7	Kombinasi warna			✓		
8	Pemilihan <i>background</i>					✓
9	Kelogisan pengelompokan setiap bagian materi				✓	
10	Kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

Komentar dan saran:
Penyusunan pedulian juga akan lebih lanjut bagian sub bab.

Kesimpulan:
(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)
Media pembelajaran interaktif *nearpod* ini:
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
2. Dapat digunakan dengan revisi.
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

Jember, 10-10-2023
Validator
Kelid Khusni

7.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF NEARPOD

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas/Semester : IV/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator
Nama : Chandra Ayu Proborni, S.Pd, M.Pd.
Sekolah/Instansi : UNESA

Petunjuk:
Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran interaktif *nearpod* dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:
Pedoman skala penilaian terletak di halaman akhir lembar validasi ahli.

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penataan bahasa				✓	
2	Kejelasan bahasa (tidak bermakna ganda)				✓	
3	Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
4	Kesesuaian kalimat dengan kemampuan berpikir usia peserta didik				✓	
5	Sifat komunikatif pada bahasa yang digunakan				✓	
6	Kejelasan petunjuk dan arahan				✓	
7	Kesesuaian dengan KBBI				✓	
8	Tata cara penulisan huruf dan kata				✓	
9	Penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik				✓	
10	Kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

Komentar dan saran:
Terdapat sistem penomoran yang kurang jelas

Kesimpulan:
(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)
Media pembelajaran interaktif *nearpod* ini:
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
2. Dapat digunakan dengan revisi.
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

Jember, 11 Oktober 2023
Validator
Chandra Ayu P. Salsabilla

7.3 Hasil Validasi Ahli Praktisi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF NEARPOD

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas Semester : IV.1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator

Nama : Titan Satria Ananda
Sekolah Instansi : SDN Karangrejo 2

Petunjuk:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran interaktif *nearpod* dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:

Pedoman skala penilaian terletak di halaman akhir lembar validasi ahli.

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian materi					✓
2	Kesesuaian dengan CP, TP, dan ATP					✓
3	Ketepatan perumusan ATP					✓
4	Kelengkapan informasi					✓
5	Kemudahan untuk dipahami					✓
6	Kesesuaian antara materi dengan gambar yang digunakan					✓
7	Penggunaan sumber materi					✓
8	Mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri			✓		
9	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik					✓
10	Kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran					✓

Komentar dan saran:

Jumlah kata-kata yang dikurangi harus lebih banyak
poin-poin dibanding penjelasan kata-kata, ~~sebab~~ karena
menggunakan media *power point*, dan supaya dapat
membangun pengetahuannya sendiri.

Kesimpulan:

(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)

Media pembelajaran interaktif *nearpod* ini:

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

Jember, 11 Oktober 2023

Validator
Titan Satria Ananda

7.4 Kesimpulan Hasil Validasi Media Pembelajaran

Hasil analisis validasi ahli media pembelajaran interaktif *nearpod* yang diperoleh dari 3 validator, yakni ahli media, bahasa, dan praktisi adalah sebagai berikut.

No.	Validator	Instansi	Skor
1	Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PFis.	Universitas Jember	40
2	Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd.	Universitas Jember	40
3	Titan Satria Ananda	SDN Karangrejo 02	48
Total			128
Rerata			42,7

Perhitungan skor validitas media pembelajaran

$$\begin{aligned}\text{Valpro} &= \frac{\text{Srt}}{\text{Smt}} \times 100 \\ &= \frac{42,7}{50} \times 100 \\ &= 85,4\end{aligned}$$

Berdasarkan lampiran 7.1 tabel kriteria uji validitas produk, maka media pembelajaran interaktif *nearpod* tergolong kategori sangat layak.

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

8.1 Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN TES

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas/Semester : IV/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator

Nama : Chandra Ayu Proberiani, S.Pd., M.Pd.
Sekolah/Instansi : UNESA

Petunjuk:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada instrumen tes dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:

Skor 1 berarti sangat tidak layak
Skor 2 berarti kurang layak
Skor 3 berarti cukup layak
Skor 4 berarti layak
Skor 5 berarti sangat layak

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Petunjuk	Kejelasan pernyataan petunjuk. Kemudahan petunjuk untuk dipahami serta tidak menimbulkan makna ganda.					✓
2	Isi	Kesesuaian soal dengan CP, TP, dan ATP. Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal. Soal yang disajikan dapat menggal kemampuan awal siswa. Soal dan pilihan jawaban yang disajikan berisikan pernyataan yang diperlukan saja. Pokok soal tidak memberi petunjuk ke arah jawaban yang benar.			✓		

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
3	Bahasa	Keberanian tata bahasa. Kejelasan kalimat yang digunakan pada soal. Kalimat soal komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami.				✓	

Komentar dan saran:

- Jangan menggunakan soal "keasali" dan "yg bukan"
- Buatlah soal yang "Hots" (High Order Thinking Skill)
yang dapat melatih kemampuan berfikir siswa

Kesimpulan:

(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)

Instrumen tes Pendidikan Pancasila materi ini:

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

Jember, 11 Oktober 2023
Validator

Chandra Ayu P.
(Chandra Ayu P., S.Pd., M.Pd.)

8.2 Hasil Validasi Ahli Praktisi

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN TES

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas/Semester : IV/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator

Nama : Tita Gita Arinda
Sekolah/Instansi : SDN Karangrejo 02

Petunjuk:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada instrumen tes dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:

Skor 1 berarti sangat tidak layak
Skor 2 berarti kurang layak
Skor 3 berarti cukup layak
Skor 4 berarti layak
Skor 5 berarti sangat layak

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Petunjuk	Kejelasan pernyataan petunjuk. Kemudahan petunjuk untuk dipahami serta tidak menimbulkan makna ganda.					✓
2	Isi	Kesesuaian soal dengan CP, TP, dan ATP. Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal. Soal yang disajikan dapat menggal kemampuan awal siswa. Soal dan pilihan jawaban yang disajikan berisikan pernyataan yang diperlukan saja. Pokok soal tidak memberi petunjuk ke arah jawaban yang benar.					✓

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
3	Bahasa	Keberanian tata bahasa. Kejelasan kalimat yang digunakan pada soal. Kalimat soal komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami.					✓

Komentar dan saran:

Jangan ada pilihan jawaban soal yang mengarah ke jawaban yang benar seperti di soal nomor 1.

Kesimpulan:

(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)

Instrumen tes Pendidikan Pancasila materi ini:

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

Jember, 30 September 2023
Validator

Tita Gita Arinda
(Tita Gita Arinda)

8.3 Kesimpulan Hasil Validasi Instrumen Tes

Hasil analisis validasi ahli instrumen tes yang diperoleh dari 2 validator, yakni ahli bahasa dan praktisi adalah sebagai berikut.

No.	Validator	Instansi	Skor
1	Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd.	Universitas Jember	39
2	Titan Satria Ananda	SDN Karangrejo 02	49
Total			88
Rerata			44

Perhitungan skor validitas instrumen tes

$$\begin{aligned}
 \text{Valpro} &= \frac{\text{Srt}}{\text{Smt}} \times 100 \\
 &= \frac{44}{50} \times 100 \\
 &= 88
 \end{aligned}$$

Berdasarkan lampiran 7.1 tabel kriteria uji validitas produk, maka instrumen tes tergolong kategori sangat layak.

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Empirik Instrumen Tes

No.	Skor untuk Butir Soal Nomor															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
2	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0
3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0
6	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
9	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
11	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1
12	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
13	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
14	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0
18	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
r hitung	0,629	0,591	0,666	0,544	0,351	0,761	0,547	0,704	0,112	0,547	0,746	-0,127	0,090	0,512	0,488	0,704
r tabel	0,468															
Hasil	V	V	V	V	TV	V	V	V	TV	V	V	TV	TV	V	V	V

Keterangan:

V berarti valid karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$

TV berarti tidak valid karena $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$

No.	Skor untuk Butir Soal Nomor														Jumlah
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	23
2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	11
3	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	11
4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
5	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	12
6	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
8	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
9	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	12
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
11	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
12	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	6
13	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	18
14	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	16
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
16	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	22
17	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	19
18	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22

r hitung 0,486 0,612 0,558 0,574 0,538 0,511 0,583 0,257 0,488 0,257 0,583 0,493 0,486 0,477

r tabel 0,468

Hasil V V V V V V V TV V TV V V V V

Keterangan:

V berarti valid karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$

TV berarti tidak valid karena $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$

Lampiran 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

10.1 Hasil Uji Reliabilitas Metode *Split-Half*

Berdasarkan tabel hasil uji validitas empirik instrumen tes, diketahui jumlah skor soal item ganjil dan genap yang didapat peserta didik sebagai nilai X dan Y pada tabel persiapan analisis uji reliabilitas instrumen tes adalah sebagai berikut.

No.	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	9	8	72	81	64
2	4	2	8	16	4
3	1	6	6	1	36
4	10	10	100	100	100
5	3	3	9	9	9
6	5	3	15	25	9
7	11	12	132	121	144
8	11	9	99	121	81
9	4	3	12	16	9
10	12	12	144	144	144
11	10	7	70	100	49
12	1	1	1	1	1
13	7	6	42	49	36
14	7	5	35	49	25
15	12	11	132	144	121
16	10	6	60	100	36
17	9	8	72	81	64
18	8	9	72	64	81
Jumlah	134	121	1081	1222	1013

Perhitungan koefisien korelasi skor soal item ganjil dan skor soal item genap dengan metode *split-half* adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{18 (1.081) - (134)(121)}{\sqrt{[18 (1.222) - (134)^2] [18 (1.013) - (121)^2]}} \\
 &= \frac{19.458 - 16.214}{\sqrt{[21.996 - 17.956] [18.234 - 14.641]}} \\
 &= \frac{3.244}{\sqrt{4.040 \times 3.593}} \\
 &= \frac{3.244}{\sqrt{14.515.720}} \\
 &= \frac{3.244}{3.809,95} \\
 &= 0,851
 \end{aligned}$$

10.2 Hasil Koefisien Reliabilitas Rumus *Spearman-Brown*

Perhitungan koefisien reliabilitas dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* adalah sebagai berikut.

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

$$= \frac{2 \times 0,851}{1 + 0,851}$$

$$= \frac{1,702}{1,851}$$

$$= 0.92$$

Berdasarkan lampiran 7.2 tabel kriteria uji reliabilitas instrumen tes hasil belajar, maka instrumen tes tergolong kategori reliabilitas sangat tinggi.

Lampiran 11. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Hasil Belajar

No.	Skor untuk Butir Soal Nomor																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17
7	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
8	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	17
10	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	16
11	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	13
12	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	12
13	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	8
14	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	7
15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	6
17	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2
Jumlah	6	5	14	10	12	13	9	13	13	10	11	9	12	6	7	9	12	13	13	11	13	13	12	9	
JKT	5	4	8	6	8	7	6	7	8	7	7	7	7	4	5	6	7	8	7	8	8	7	7	7	
JKR	0	0	5	3	3	5	2	5	4	2	4	2	4	2	2	3	5	4	5	2	4	5	4	2	
NT	9																								
NR	9																								
IDP	0,67	0,56	0,44	0,44	0,67	0,33	0,56	0,33	0,56	0,67	0,33	0,56	0,44	0,22	0,33	0,33	0,22	0,56	0,33	0,78	0,56	0,33	0,44	0,56	
Kriteria	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	

Keterangan:

M = Memenuhi syarat karena IDP $\geq$ 0,2 (Masyhud, 2021)

Lampiran 12. Hasil Uji Tingkat Kesulitan Instrumen Tes Hasil Belajar

No.	Skor untuk Butir Soal Nomor																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17
7	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
8	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	17
10	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	16
11	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	13
12	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	12
13	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	8
14	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	7
15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	6
17	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2
Jumlah	6	5	14	10	12	13	9	13	13	10	11	9	12	6	7	9	12	13	13	11	13	13	12	9	
JKT	5	4	8	6	8	7	6	7	8	7	7	7	7	4	5	6	7	8	7	8	8	7	7	7	
JKR	0	0	5	3	3	5	2	5	4	2	4	2	4	2	2	3	5	4	5	2	4	5	4	2	
NT	9																								
NR	9																								
IKES (%)	33,3	27,8	77,8	55,6	66,7	72,2	50,0	72,2	72,2	55,6	61,1	50,0	66,7	33,3	38,9	50,0	66,7	72,2	72,2	61,1	72,2	72,2	66,7	50,0	
Kriteria	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	

Keterangan:

M = Memenuhi syarat karena besar IKES antara 10% - 90% (Masyhud, 2021)

Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik

13.1 Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas/Semester : IV/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator

Nama : Chondra Ayu Proborini, S.Pd, M.Pd.
Sekolah/Instansi : UNES

Petunjuk:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada angket respon peserta didik dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:

Skor 1 berarti sangat tidak layak

Skor 2 berarti kurang layak

Skor 3 berarti cukup layak

Skor 4 berarti layak

Skor 5 berarti sangat layak

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan pernyataan petunjuk.				✓	
2	Kemudahan angket respon peserta didik untuk dipahami.				✓	
3	Kesesuaian pilihan kata yang digunakan dengan perkembangan peserta didik.			✓		
4	Kejelasan penulisan kalimat dan tidak menimbulkan makna ganda.			✓		
5	Kejelasan penggunaan huruf dan angka.				✓	
6	Kesesuaian susunan butir-butir pertanyaan.				✓	
7	Kesesuaian butir pertanyaan dengan tujuan penelitian.				✓	
8	Jumlah butir pertanyaan telah memadai untuk kebutuhan pengumpulan data.			✓		
9	Butir-butir pertanyaan telah relevan dengan kebutuhan pengumpulan data.			✓		
10	Butir-butir pertanyaan dapat mengungkapkan kualitas produk yang dikembangkan.			✓		

Komentar dan saran:

Kesimpulan:

(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)

Angket respon peserta didik ini:

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

Jember, 11 Oktober 2023
Validator


(Chondra Ayu Proborini, S.Pd, M.Pd.)

13.2 Hasil Validasi Ahli Praktisi

LEMBAR VALIDASI AHLI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Sekolah Penelitian : SDN Karangrejo 02
Kelas/Semester : IV/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Identitas Validator

Nama : Titen Satya Anandya
Sekolah/Instansi : SDN Karangrejo 02

Petunjuk:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu yang terhormat untuk memberikan penilaian pada angket respon peserta didik dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Apabila ada komentar maupun saran, mohon ditulis pada kolom komentar di bagian akhir lembar validasi.

Keterangan:

Skor 1 berarti sangat tidak layak

Skor 2 berarti kurang layak

Skor 3 berarti cukup layak

Skor 4 berarti layak

Skor 5 berarti sangat layak

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan pernyataan petunjuk.					✓
2	Kemudahan angket respon peserta didik untuk dipahami.					✓
3	Kesesuaian pilihan kata yang digunakan dengan perkembangan peserta didik.					✓
4	Kejelasan penulisan kalimat dan tidak menimbulkan makna ganda.					✓
5	Kejelasan penggunaan huruf dan angka.					✓
6	Kesesuaian susunan butir-butir pertanyaan.					✓
7	Kesesuaian butir pertanyaan dengan tujuan penelitian.					✓
8	Jumlah butir pertanyaan telah memadai untuk kebutuhan pengumpulan data.					✓
9	Butir-butir pertanyaan telah relevan dengan kebutuhan pengumpulan data.					✓
10	Butir-butir pertanyaan dapat mengungkapkan kualitas produk yang dikembangkan.					✓

Komentar dan saran:

Kesimpulan:

(Lingkari salah satu poin berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu)

Angket respon peserta didik ini:

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

Jember, 30 September 2023
Validator


(Titen Satya Anandya)

13.3 Kesimpulan Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik

Hasil analisis validasi ahli angket respon peserta didik yang diperoleh dari 2 validator, yakni ahli bahasa dan praktisi adalah sebagai berikut.

No.	Validator	Instansi	Skor
1	Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd.	Universitas Jember	40
2	Titan Satria Ananda	SDN Karangrejo 02	50
Total			90
Rerata			45

Perhitungan skor validitas instrumen tes

$$\begin{aligned}
 \text{Valpro} &= \frac{\text{Srt}}{\text{Smt}} \times 100 \\
 &= \frac{45}{50} \times 100 \\
 &= 90
 \end{aligned}$$

Berdasarkan lampiran 7.1 tabel kriteria uji validitas produk, maka angket respon peserta didik tergolong kategori sangat layak.

Lampiran 14. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

14.1 Data Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nama	Skor	Keterangan
1	Abisali Jibrán Isam	79	Tuntas
2	Adiba Khanza Septiasa	83	Tuntas
3	Alif Aby Freda	79	Tuntas
4	Alinda Varesta Dwi Oktavia	75	Tuntas
5	Alzena Ferdinia Syakira	67	Tidak Tuntas
6	Arimbi Setianing Machfiratin	88	Tuntas
7	Attila Aрга Aditya	71	Tuntas
8	Azzam Pranaja Nugroho	58	Tidak Tuntas
9	Bagas Dwi Mario Syahputra	75	Tuntas
10	Febriano Arief Mintaraga Lopulalan	71	Tuntas
11	Kalyca Jingga Rabbani Asmara	83	Tuntas
12	Kenzie Hassya Hita Setiabudi	71	Tuntas
13	Koni Raqliawan Fahmi	71	Tuntas
14	Lutfiyah Rahmawati Putri	58	Tidak Tuntas
15	Mayza Yusuf Hamdan	75	Tuntas
16	Muhammad Andra Putra Ramadhan	83	Tuntas
17	Nadya Alyssa Alfarizy	67	Tidak Tuntas
18	Naranila Filzah Dimadya	71	Tuntas
19	Naura Melati Jelita	75	Tuntas
20	Nayra Ayla Azura	75	Tuntas
21	Rizky Septia Nugraha	79	Tuntas
22	Hanif Alkhalifi	71	Tuntas
23	Abinaya Fautzta Al Fahri	75	Tuntas

14.2 Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase peserta didik dengan nilai tuntas:

$$\begin{aligned}
 E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{19}{23} \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

No.	Pernyataan	Frekuensi Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Saya paham petunjuk penggunaan yang ada pada media pembelajaran.	0	0	0	9	14	106
2	Saya paham kalimat yang digunakan pada media pembelajaran.	0	0	4	8	11	99
3	Saya paham urutan materi yang ada pada media pembelajaran.	0	0	0	9	14	106
4	Saya paham isi materi dalam media pembelajaran.	0	1	3	11	8	95
5	Saya dapat membaca tulisan pada media pembelajaran dengan baik.	0	0	1	7	15	106
6	Saya dapat mendengar suara video pembelajaran dengan jelas.	0	0	0	0	23	115
7	Saya tidak menyukai tampilan media pembelajaran.	0	0	0	10	13	105
8	Saya tidak menyukai gambar dan video yang ada pada media pembelajaran.	0	1	1	5	16	105
9	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk memahami materi melalui gambar dan video pada media pembelajaran.	0	0	0	4	19	111
10	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk mengingat materi melalui <i>games</i> pada media pembelajaran.	0	0	1	7	15	106
11	Saya tidak semangat jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .	0	0	1	5	17	108
12	Saya tidak senang belajar materi Pancasila sebagai nilai kehidupan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .	1	0	2	11	9	96
Total							1258

15.2 Analisis Hasil Data Angket Respon Peserta Didik

$$\begin{aligned}\text{Sapd} &= \frac{\text{St}}{\text{Smt}} \times 100\% \\ &= \frac{1258}{1380} \times 100\% \\ &= 91\%\end{aligned}$$

Lampiran 16. Modul Ajar

MODUL AJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD

INFORMASI UMUM	
1. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Ivaqoh Afkarina
Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02
Tahun Penyusunan	: 2023
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Unit	: 1. Pancasila sebagai Nilai Kehidupan
Materi Pokok	: Proses perumusan dasar negara beserta makna Pancasila.
Alokasi waktu	: 2 × 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. - Kebhinekaan global.	- Bergotong-royong. - Mandiri. - Berpikir kritis. - Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA	
- Bahan Ajar: Bahan ajar dengan platform <i>nearpod</i> dan LKPD. - Alat : Laptop, <i>speaker</i>, proyektor, <i>wifi</i>, dan alat tulis - Lingkungan Belajar: Ruang kelas - Media Pembelajaran : <i>Nearpod</i> dengan kode akses XELQF (kelas eksperimen) - Sumber Belajar a. Buku Guru Kemendikbudristek. 2021. <i>Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek. b. Buku Siswa Adnan, W, 2022. <i>Pendidikan Pancasila 4 untuk Kelas IV SD dan MI</i>. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. - Tim Cemerlang. 2023. <i>Cemerlang Terpadu untuk SD MI</i>. Solo: Usaha Makmur Solo.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta Didik Reguler : umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar. Jumlah Peserta Didik : 23 peserta didik	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran : Kooperatif (Tipe <i>Team Games Tournament/TGT</i>) Langkah-langkah : a. Menyampaikan tujuan dan motivasi pada peserta didik. b. Menyajikan informasi. c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar. d. Membimbing peserta didik untuk melaksanakan <i>Tournament</i>. e. Melakukan evaluasi.	

f. Memberikan penghargaan.						
KOMPONEN INTI						
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)						
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik.						
B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)						
Memahami proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara serta memahami makna Pancasila.						
C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI						
1. Peserta didik dapat menceritakan proses perumusan dan penerapan dasar negara oleh pendiri bangsa. 2. Peserta didik dapat menjelaskan lambang sila Pancasila beserta bunyi dan maknanya. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan makna lambang dasar negara.						
D. PEMAHAMAN BERMAKNA						
Peserta didik untuk memahami materi tentang makna lambang Pancasila serta proses perumusannya.						
E. PERTANYAAN PEMANTIK						
1. Apa dasar negara Indonesia? 2. Apa lambang dasar negara kita? 3. Siapa yang merumuskan Pancasila sehingga menjadi dasar negara Indonesia?						
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN						
<table border="1"> <tr> <td>Persiapan Mengajar</td></tr> <tr> <td> Pada kegiatan pembelajaran ini, beberapa hal yang harus dipersiapkan antara lain: 1. Peralatan pembelajaran: laptop, <i>speaker</i>, proyektor, <i>wifi</i>, dan alat tulis. 2. Media pembelajaran <i>nearpod</i> yang sudah dibuat. </td></tr> <tr> <td>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</td></tr> <tr> <td> 1. Guru memberi salam, meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa, dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. 4. Guru meminta peserta didik membacakan Pancasila secara bersama. 5. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik mengenai Pancasila, antara lain: a) Apa lagu yang kita nyanyikan bersama tadi? b) Di lagu yang dinyanyikan tadi terdapat lirik “Pancasila dasar negara”. Apa maksud dari lirik tersebut? Bagaimana Pancasila bisa menjadi dasar negara Indonesia? 6. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan beserta tujuannya dan kegiatan tepuk PPK. </td></tr> <tr> <td>Kegiatan Inti (50 menit)</td></tr> <tr> <td> 1. Guru membuka platform media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> dan memasukkan kode aksesnya. 2. Guru menjelaskan materi sejarah perumusan dasar negara dengan bantuan video pembelajaran pada <i>nearpod</i>. 3. Guru mengajak siswa bermain <i>game matching pairs</i> di <i>nearpod</i>. 4. Guru menjelaskan materi makna Pancasila dengan bantuan informasi dan </td></tr> </table>	Persiapan Mengajar	Pada kegiatan pembelajaran ini, beberapa hal yang harus dipersiapkan antara lain: 1. Peralatan pembelajaran: laptop, <i>speaker</i>, proyektor, <i>wifi</i>, dan alat tulis. 2. Media pembelajaran <i>nearpod</i> yang sudah dibuat.	Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	1. Guru memberi salam, meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa, dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. 4. Guru meminta peserta didik membacakan Pancasila secara bersama. 5. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik mengenai Pancasila, antara lain: a) Apa lagu yang kita nyanyikan bersama tadi? b) Di lagu yang dinyanyikan tadi terdapat lirik “Pancasila dasar negara”. Apa maksud dari lirik tersebut? Bagaimana Pancasila bisa menjadi dasar negara Indonesia? 6. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan beserta tujuannya dan kegiatan tepuk PPK.	Kegiatan Inti (50 menit)	1. Guru membuka platform media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> dan memasukkan kode aksesnya. 2. Guru menjelaskan materi sejarah perumusan dasar negara dengan bantuan video pembelajaran pada <i>nearpod</i>. 3. Guru mengajak siswa bermain <i>game matching pairs</i> di <i>nearpod</i>. 4. Guru menjelaskan materi makna Pancasila dengan bantuan informasi dan
Persiapan Mengajar						
Pada kegiatan pembelajaran ini, beberapa hal yang harus dipersiapkan antara lain: 1. Peralatan pembelajaran: laptop, <i>speaker</i>, proyektor, <i>wifi</i>, dan alat tulis. 2. Media pembelajaran <i>nearpod</i> yang sudah dibuat.						
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)						
1. Guru memberi salam, meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa, dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. 4. Guru meminta peserta didik membacakan Pancasila secara bersama. 5. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik mengenai Pancasila, antara lain: a) Apa lagu yang kita nyanyikan bersama tadi? b) Di lagu yang dinyanyikan tadi terdapat lirik “Pancasila dasar negara”. Apa maksud dari lirik tersebut? Bagaimana Pancasila bisa menjadi dasar negara Indonesia? 6. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan beserta tujuannya dan kegiatan tepuk PPK.						
Kegiatan Inti (50 menit)						
1. Guru membuka platform media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> dan memasukkan kode aksesnya. 2. Guru menjelaskan materi sejarah perumusan dasar negara dengan bantuan video pembelajaran pada <i>nearpod</i>. 3. Guru mengajak siswa bermain <i>game matching pairs</i> di <i>nearpod</i>. 4. Guru menjelaskan materi makna Pancasila dengan bantuan informasi dan						

ilustrasi pada komik <i>nearpod</i>. 5. Guru mengajak siswa bermain <i>game matching pairs</i> di <i>nearpod</i>. 6. Guru memberi arahan mengenai lambang Pancasila yang memiliki makna di setiap bagiannya. 7. Guru meminta siswa menghitung jumlah bulu pada sayap, ekor bawah, ekor atas, dan leher burung garuda. 8. Guru meminta siswa melengkapi jawaban pada kotak-kotak kosong di <i>nearpod</i>. 9. Guru menjelaskan materi lambang dasar negara dengan bantuan informasi dan ilustrasi pada <i>nearpod</i>. 10. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen. 11. Guru memberikan tugas TGT untuk dikerjakan bersama anggota kelompoknya. 12. Guru mengoreksi bersama hasil pengerjaan tugas TGT. 13. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi serta seluruh peserta didik. 14. Guru meminta siswa mengerjakan instrumen tes. 15. Guru melakukan pembahasan bersama mengenai jawaban instrumen tes.					
Kegiatan Penutup (10 menit)					
1. Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama mengenai materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas rumah. 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa, dipimpin oleh peserta didik.					
G. REFLEKSI					
1. Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai? 2. Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai? 3. Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?					
H. ASESMEN/PENILAIAN					
Rubrik Penilaian sikap					
Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan nilai-nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghor mati guru, menghargai pendapat	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghor mati guru dan orang lain, menghargai pendapat	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghor mati guru dan orang lain, menghargai pendapat	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghor mati guru dan orang lain, menghargai pendapat	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghor mati guru dan

	orang lain, dan mengungkap apresiasi dengan bantuan guru.	orang lain, dan mengungkap apresiasi dengan bantuan guru.	orang lain, dan mengungkap apresiasi tanpa bantuan guru.	orang lain, dan mengungkap apresiasi tanpa bantuan guru.	orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkap apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi.

• **Rubrik Penilaian Pengetahuan**
 Pilihan Ganda:
 Skor yang diperoleh = $\frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$

Lampiran 17. Materi Ajar

17.1 Sejarah Proses Perumusan Dasar Negara Indonesia

Perumusan dasar negara Indonesia dilakukan saat berlangsungnya Sidang BPUPK. Sidang BPUPK yang pertama diadakan pada tanggal 29 Mei-1 Juni 1945 yang dihadiri semua tokoh-tokoh bangsa yang menjadi anggota BPUPK.

Ketua BPUPK : “Saudara-saudara saatnya kita membentuk dasar negara Indonesia supaya negara ini semakin sempurna kemerdekaannya. Adakah di antara saudara-saudara yang berniat mengusulkan?”

Muh. Yamin : “Saya berniat mengusulkan dasar negara itu.”

Soepomo : “Saya juga ingin mengusulkan dasar negara Indonesia.”

Ki Bagus Hadikusumo : “Perkenalkan saya juga ingin mengusulkan ide dasar negara.”

Soekarno : “Saya pun ingin mengusulkan dasar negara itu.”

Ketua BPUPK : “Terima kasih saudara-saudara atas niatnya mengusulkan gagasan dasar negara. Namun, usulan saudara-saudara hendaknya disampaikan secara bergantian mulai dari Tuan Yamin, Tuan Soepomo, Tuan Hadikusumo, lalu Tuan Soekarno.”

Muh. Yamin : “Terima kasih saudara-saudara bersedia mendengarkan usulan dasar negara dari saya berikut ini.

1. Peri kebangsaan.
2. Peri kemanusiaan.
3. Peri ke-Tuhanan.
4. Peri kerakyatan.
5. Kesejahteraan sosial.”

Ketua BPUPK : “Usulan-usulan lainnya akan disampaikan besok dan lusa oleh Saudara Soepomo, Ki Bagus, dan Soekarno.”

Keesokan harinya tanggal 31 Mei 1945 giliran Soepomo dan Ki Bagus Hadikusumo yang menyampaikan pendapatnya.

Soepomo : “Terima kasih telah memberikan kesempatan pada saya untuk mengusulkan pendapat. Ide dasar negara yang saya sampaikan berikut ini.

1. Persatuan.
2. Kekeluargaan.
3. Keseimbangan lahir dan batin.
4. Musyawarah.
5. Keadilan rakyat.”

Ketua BPUPK : “Baik, terima kasih Saudara Soepomo. Selanjutnya, saya persilakan Saudara Ki Bagus untuk menyampaikan usulannya.”

Ki Bagus Hadikusumo : “Saudara-saudara, mengingat sebagian rakyat Indonesia beragama Islam maka saya mengusulkan Islam sebagai dasar negara.”

Ketua BPUPK : “Baiklah hari ini usulan-usulan dasar negara kita tampung semua, dan besok kita persilakan Saudara Soekarno menyampaikan usulannya.”

Keesokan harinya tanggal 1 Juni 1945 Soekarno pun menyampaikan pendapatnya.

Soekarno : “Usulan-usulan dari saya mohon didengarkan dan dipertimbangkan dengan baik.

1. Kebangsaan Indonesia/nasionalisme,
2. Perikemanusiaan/internasionalisme,
3. Mufakat/demokrasi,
4. Kesejahteraan sosial.
5. Ketuhanan yang berkebudayaan.

Soekarno : “Saudara-saudara dasar negara yang saya usulkan lima bilangannya inilah pancadharma? Bukan, nama

pancadharma tidak tepat di sini dharma berarti kewajiban, sedangkan kita membicarakan dasar. Saya senang kepada simbolik simbolik angka pula. Contohnya, rukun Islam lima jumlahnya; jari kita lima setangan; kita mempunyai pancaindra (lima); apalagi yang lima bilangannya? Pandawa pun lima orangnya. Namanya bukan pancadharmha, tetapi saya namakan ini dengan petunjuk teman kita ahli bahasa namanya adalah Pancasila.”

Ketua BPUPK

: “Pidato yang bagus Tuan Soekarno. Para hadirin sekalian tiga hari ini para anggota BPUPK telah menyampaikan usulannya terhadap dasar negara Indonesia selanjutnya usulan-usulan tersebut akan dipertimbangkan para anggota BPUPK yang lainnya.”

Setelah beberapa hari setelah para anggota BPUPK dan tokoh bangsa lainnya merundingkannya akhirnya jadilah rumusan dasar Pancasila (rumusan sah tercantum dalam Pembukaan UUD NRI 1945).

Ketua BPUPK

: “Saudara-saudara berikut saya bacakan rumusan dasar negara Indonesia merdeka yang telah kami rundingkan secara musyawarah.

1. Ketuhanan dengan kewajiban melaksanakan syariat-syariat Islam bagi para pemeluk-pemeluknya.
2. Menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab.
3. Persatuan Indonesia.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Setelah berakhirnya Sidang BPUPK pertama maka dilanjutkan Sidang BPUPK kedua yang merumuskan konstitusi negara. Dengan selesainya sidang

BPUPK kedua maka tugasnya selesai dan digantikan PPKI yang bersidang pertama tanggal 18 Agustus 1945.

Ketua PPKI (Soekarno) : “Baiklah saudara-saudara, sebelum rancangan UUD untuk Indonesia merdeka kita sahkan, adakah usul perubahan yang ingin disampaikan?”

Moh. Hatta : “Saya, ketua. Menurut saya sebaiknya kalimat sila pertama yang berbunyi Ketuhanan dengan kewajiban melaksanakan syariat-syariat Islam bagi pemeluknya, sebaiknya diganti karena dapat memicu perpecahan bangsa”.

Soepomo : “Menurut Tuan Hatta, sebaiknya diganti dengan apa?”

Muh. Yamin : “Iya benar sekali diganti dengan apa?”

Moh. Hatta : “Menurut saya sebaiknya diganti dengan Ketuhanan Yang Maha Esa karena Tuhan kita hanya ada satu, yaitu Allah SWT.”

Ketua PPKI (Soekarno) : “Iya terima kasih Tuan Hatta dengan berarti semua anggota sudah sepakat Pancasila ditetapkan sebagai dasar negara.”

(Seluruh hadirin tepuk tangan dan memekikkan salam merdeka)

17.2 Sila-Sila Pancasila

Sila ke-	Simbol Sila	Makna Simbol	Bunyi Sila	Makna Sila
1	Bintang	Cahaya yang berasal dari Tuhan	Ketuhanan yang Maha Esa	a. Mengandung nilai spiritual. b. Memberi kebebasan kepada rakyat Indonesia untuk memilih dan memeluk agamanya masing-masing dan beribadah sesuai agamanya.
2	Rantai	Bangsa Indonesia saling terkait erat, saling bahu-membahu, dan	Kemanusiaan yang adil dan beradab	a. Mengandung nilai kesamaan derajat ataupun kewajiban dan hak, cinta-mencintai, hormat-menghormati, keberanian

		saling membutuhkan.		membela kebenaran dan keadilan, toleransi.
3	Pohon beringin	Rakyat Indonesia dapat 'berteduh' di bawah naungan Negara Indonesia.	Persatuan Indonesia	a. Mengandung nilai persatuan dan kesatuan yang merupakan faktor pengikat untuk menjamin keutuhan nasional atas dasar Bhineka Tunggal Ika. b. Menempatkan kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan.
4	Kepala banteng	Hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah.	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan	a. Mengutamakan kepentingan negara dan bangsa, musyawarah untuk mufakat, kebenaran, dan keadilan.
5	Padi dan kapas	Pangan dan sandang sebagai kebutuhan dasar manusia untuk mencapai kemakmuran.	Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia	a. Mengandung nilai keadilan, keseimbangan antara hak dan kewajiban, penghargaan terhadap hak orang lain, hidup hemat, menghargai karya.

17.3 Arti Lambang Garuda Pancasila

a. Burung Garuda

Lambang Pancasila adalah Garuda Pancasila yang berwujud Burung Garuda. Burung Garuda merupakan raja dari segala burung atau dikenal sebagai Burung Sakti Elang Rajawali yang melambangkan kekuatan.

b. Cengkraman Kaki Burung Garuda

Kedua kaki Burung Garuda yang kokoh mencengkeram pita putih yang bertuliskan seloka yang berbunyi: Bhinneka Tunggal Ika yang berarti "berbeda-beda tetapi satu jua".

c. Warna Emas

Warna pokok dari Burung Garuda, adalah kuning emas. Warna kuning emas melambangkan keagungan.

d. Jumlah Bulu

Jumlah bulu yang berada pada Garuda Pancasila terkait dengan kelahiran Negara Kesatuan Republik Indonesia, di antaranya:

- 1) Bulu pada sayap kanan dan kiri, masing-masing berjumlah 17 helai (menunjukkan tanggal 17)
- 2) Bulu ekor berjumlah 8 helai (menunjukkan bulan 8 atau Agustus).
- 3) Di bawah kalung perisai yang menghubungkan dengan ekor terdapat bulu berjumlah 19 dan bulu pada leher berjumlah 45 (menunjukkan angka tahun 1945)

e. Perisai

Perisai yang merupakan lambang perjuangan dan perlindungan ini terbagi atas lima bagian, yang masing-masing melambangkan sila-sila dalam Pancasila.

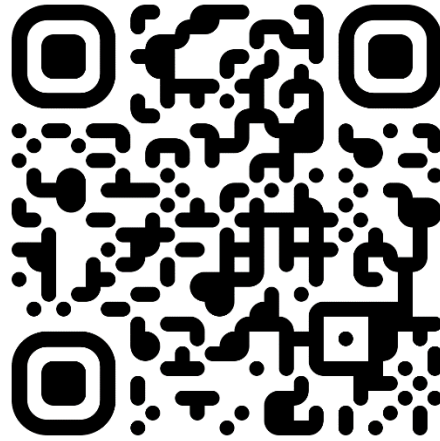
Garis melintang yang membagi perisai menjadi ruang atas dan bawah melambangkan garis Khatulistiwa yang memang membelah Kepulauan Indonesia.

f. Kepala

Kepala burung garuda yang menghadap ke kanan melambangkan kebajikan/kebaikan.

Lampiran 18. Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod*

QR Code:



Pranala: <https://unej.id/nearpod>

Kode akses: XELQF

Cara akses media pembelajaran interaktif *nearpod*:

- a. *Scan QR Code* diatas menggunakan google atau ketik pranala di kolom pencarian google.
- b. Masukkan kode akses “XELQF” lalu klik “*Join*”.
- c. Isi nama lengkap dan nama panggilan pada kolom yang telah tersedia.
- d. Klik “*Join lesson*”.

Lampiran 19. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kisi-Kisi Instrumen tes

Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila	CP	: Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna
Unit	: 1. Pancasila sebagai Nilai kehidupan		silasila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan
Kelas/Semester	: IV/1		silasila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan
Jumlah Soal	: 24 Soal Objektif		perkembangan dan konteks peserta didik.

TP	Indikator Pencapaian Soal	Indikator Soal	Nomor Soal	Jenis Soal
Memahami proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara serta memahami makna Pancasila.	Peserta didik dapat menceritakan proses perumusan dan penerapan dasar negara oleh pendiri bangsa.	Disajikan soal, peserta didik dapat mengetahui kepanjangan dari BPUPK.	1	C1
		Disajikan soal, peserta didik dapat memahami pembahasan pada sidang BPUPK.	2	C2
		Disajikan soal, peserta didik dapat menyebutkan nama wakil ketua BPUPK.	3	C1
		Disajikan soal, peserta didik dapat mengingat dasar negara beserta tokoh yang mengemukakan.	4	C1
		Disajikan soal, peserta didik dapat memahami alasan diusulkan dasar negara berdasarkan Islam.	5	C2
		Disajikan soal, peserta didik dapat mengetahui foto tokoh yang mengemukakan pendapat mengenai dasar negara.	6	C1
		Disajikan soal, peserta didik dapat menentukan jumlah pelaksanaan sidang BPUPK.	7	C3
		Disajikan soal, peserta didik dapat mengetahui julukan lain Pancasila pada sidang BPUPK.	8	C1
		Disajikan soal, peserta didik dapat menunjukkan tempat dituliskannya teks Pancasila yang sah, autentik, dan dapat diterima.	9	C2
		Disajikan soal, peserta didik dapat menyebutkan tanggal sidang pertama PPKI.	10	C1

TP	Indikator Pencapaian Soal	Indikator Soal	Nomor Soal	Jenis Soal
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis alasan mengutamakan keputusan bersama pada proses perumusan Pancasila.	11	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menilai sikap tokoh bangsa selama proses perumusan Pancasila.	12	C5
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis peribahasa yang sesuai dengan nilai kebersamaan.	13	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis sikap yang merupakan komitmen para pendiri negara dalam perumusan Pancasila.	14	C4
	Peserta didik dapat menjelaskan lambang sila Pancasila beserta bunyi dan maknanya	Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis makna sila Pancasila.	15	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menentukan sila yang sesuai dengan makna Pancasila.	16	C3
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis sikap yang harus dilakukan terhadap makna Pancasila.	17	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis anggota masyarakat yang harus mengutamakan kepentingan negara dan bangsa daripada kepentingan pribadi.	18	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menentukan sikap yang baik dalam bersosial.	19	C3
		Disajikan soal, peserta didik dapat menilai sikap yang seharusnya dilakukan saat terjadi perbedaan pendapat ketika berdiskusi.	20	C5
	Peserta didik dapat menyimpulkan makna lambang dasar negara	Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis makna dari bagian-bagian lambang dasar negara.	21	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menjelaskan bagian-bagian dari lambang dasar negara.	22	C2
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis kaitan bagian-bagian dari lambang dasar negara dengan tanggal kemerdekaan Indonesia.	23	C4
		Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis perilaku yang merupakan bentuk pengamalan dari makna lambang Garuda Pancasila.	24	C4

Lampiran 20. Instrumen Tes

20.1 Instrumen Tes Uji Coba Keefektifan Produk

INSTRUMEN TES

Nama : No. Absen : Kelas : Sekolah :	Nilai
---	-------

Petunjuk pengerjaan soal.

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah setiap soal secara teliti!
- Soal terdiri dari 24 pertanyaan berbentuk pilihan ganda.
- Tanyakan pada guru jika ada pertanyaan yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan soal 50 menit.

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

- BPUPK adalah badan yang dibentuk Jepang. BPUPK adalah singkatan dari
 - Badan Penyelidik Usaha Perjuangan Kemerdekaan
 - Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan
 - Badan Penyelidik Usaha Pengesahan Kedaulatan
 - Badan Penyelidik Usaha Perumusan Kemerdekaan
- Persidangan pertama yang diselenggarakan BPUPK membahas tentang
 - Isi teks kemerdekaan
 - Rancangan undang-undang dasar
 - Gagasan dasar negara
 - Letak wilayah negara
- Salah satu wakil ketua BPUPK berasal dari Jepang. Tokoh tersebut bernama
 - Ichibangase Yosio

- b. Akihiro Yamashita
 - c. Kaito Hiromasha
 - d. Tasaka Nichi
4. Ide dasar negara meliputi persatuan, kekeluargaan, keseimbangan lahir batin, musyawarah, dan keadilan rakyat adalah usulan dasar negara yang dikemukakan oleh
- a. Soekarno
 - b. Soepomo
 - c. Soepono
 - d. Soelomo
5. Alasan diusulkannya dasar negara berdasarkan Islam adalah
- a. Agar seluruh rakyat Indonesia beragama Islam
 - b. Sebagian rakyat Indonesia beragama Islam
 - c. Islam menjadi agama utama di Indonesia
 - d. Agama lain mengakui keberadaan agama Islam
6. Salah satu tokoh yang mengemukakan pendapat mengenai dasar negara pada tanggal 31 Mei 1945 adalah
- a.



b.



c.



d.


7. BPUPK melaksanakan sidang sebanyak
- a. Satu kali
 - b. Dua kali
 - c. Tiga kali
 - d. Empat kali
8. Pancasila memiliki julukan lain saat proses perumusannya. Kemudian julukan tersebut diganti atas usulan Soekarno. Julukan yang dimaksud adalah
- a. Pancadharmma
 - b. Pancaindera
 - c. Pandawa
 - d. Pancadatu
9. Bunyi teks Pancasila yang sah, autentik, dan dapat diterima seperti yang kamu hafal sekarang terdapat dalam

- a. Piagam Jakarta
 - b. Teks autentik proklamasi
 - c. Pembukaan UUD NRI 1945
 - d. Pasal 37 UUD NRI 1945
10. PPKI melaksanakan sidang pertama kali pada tanggal
- a. 17 Agustus 1945
 - b. 18 Agustus 1945
 - c. 29 Mei 1945
 - d. 30 Mei 1945
11. Proses perumusan Pancasila mengutamakan keputusan bersama karena dapat
- a. Menampung keinginan pribadi
 - b. Menampung keinginan ketua
 - c. Menampung semua pendapat
 - d. Menampung pendapat penguasa
12. Para perumus Pancasila dalam bermusyawarah sangat menghargai perbedaan pendapat. Berdasarkan hal tersebut, artinya mereka menjunjung tinggi
- a. Kerja keras
 - b. Toleransi
 - c. Kesukuan
 - d. Egoisme
13. Berikut peribahasa yang menunjukkan nilai kebersamaan dalam kehidupan bangsa Indonesia adalah....
- a. Malu bertanya, sesat di jalan
 - b. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing
 - c. Air susu dibalas air tuba
 - d. Bagai air di daun talas
14. Berikut merupakan komitmen para pendiri negara dalam perumusan Pancasila adalah
- a. Memiliki semangat persatuan, kesatuan, dan nasionalisme
 - b. Selalu bersemangat dalam berjuang demi kepentingan pribadi
 - c. Adanya rasa kasihan terhadap bangsa Indonesia
 - d. Memiliki sikap cinta tanah air yang berlebihan

15. Sila kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung makna
 - a. Kesamaan derajat
 - b. Perbedaan derajat
 - c. Tingkatan derajat
 - d. Berbuat adil
16. Saling tolong-menolong dan bahu-membahu dalam menjalani kehidupan merupakan makna lambang Pancasila sila ke
 - a. Satu
 - b. Dua
 - c. Tiga
 - d. Empat
17. Pancasila memiliki berbagai makna yang harus
 - a. Diabaikan
 - b. Dihafalkan saja
 - c. Dipahami dan dilaksanakan
 - d. Dilupakan
18. Mengutamakan kepentingan negara dan bangsa daripada kepentingan pribadi merupakan tindakan yang harus dilaksanakan oleh
 - a. Para pejabat Indonesia
 - b. Siswa dan guru
 - c. Anggota masyarakat tertentu
 - d. Seluruh rakyat Indonesia
19. Ketika melihat teman yang melakukan Tindakan yang bertentangan dengan makna Pancasila, maka sebaiknya kita
 - a. Memarahinya
 - b. Memusuhinya
 - c. Berkelahi dengan dia
 - d. Menegur dengan cara baik
20. Ketika melaksanakan diskusi di kelas, Diara menyampaikan pendapatnya kemudian Andra mencela pendapat Diara karena yang disampaikan Diara tidak sesuai dengan pendapat Andra. Menurut pendapatmu, sikap Andra pada kejadian tersebut adalah
 - a. Benar karena pendapat yang dikatakan Diara salah

- b. Benar karena Diara menyampaikan pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat Andra
 - c. Salah karena Andra seharusnya mendengarkan dengan baik pendapat Diara kemudian memberikan tanggapan ketika diminta
 - d. Salah karena Andra seharusnya diam dan tidak perlu menghiraukan Diara
21. Lambang perisai pada bagian tengah garuda Pancasila memiliki makna
- a. Perlindungan
 - b. Kesederhanaan
 - c. Kesejahteraan
 - d. Kekayaan
22. Jumlah bulu sebanyak 45 helai terdapat pada lambang Pancasila bagian
- a. Leher
 - b. Ekor
 - c. Sayap
 - d. Bawah kalung perisai
23. Jumlah bulu yang terdapat pada lambang dasar negara berkaitan dengan
- a. Tanggal pembentukan BPUPK
 - b. Tanggal kemerdekaan Indonesia
 - c. Tanggal lahirnya Pancasila
 - d. Tanggal pembentukan PPK
24. Perilaku di bawah ini yang termasuk bentuk pengamalan dari makna lambang garuda Pancasila adalah....
- a. Memaksa teman untuk memeluk agama Islam
 - b. Tidak melaksanakan piket kelas
 - c. Membiarkan teman yang sedang berkelahi
 - d. Mengikuti upacara hari kemerdekaan

20.2 Instrumen Tes Uji Coba Penggunaan Produk

INSTRUMEN TES

Nama	: <i>Alara Putri Agipany</i>	Nilai
No. Absen	: <i>04</i>	
Kelas	: <i>IV</i>	
Sekolah	: <i>SDN Karangreja Cis</i>	

Petunjuk pengerjaan soal.

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah setiap soal secara teliti!
- Soal terdiri dari 30 pertanyaan berbentuk pilihan ganda.
- Tanyakan pada guru jika ada pertanyaan yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan soal 60 menit.

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

- BPUPK adalah badan yang dibentuk Jepang. BPUPK adalah singkatan dari
 - ☒ a. Badan Penyelidik Usaha Perjuangan Kemerdekaan
 - b. Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan
 - c. Badan Penyelidik Usaha Pengesahan Kedaulatan
 - d. Badan Penyelidik Usaha Perumusan Kemerdekaan
- Persidangan pertama yang diselenggarakan BPUPK membahas tentang
 - ☒ a. Isi teks kemerdekaan
 - b. Rancangan undang-undang dasar
 - c. Gagasan dasar negara
 - d. Letak wilayah negara
- Salah satu wakil ketua BPUPK berasal dari Jepang. Tokoh tersebut bernama
 - ☒ a. Ichibangase Yosio
 - b. Akihiro Yamashita
 - c. Kaito Hiromasha
 - d. Tasaka Nichi
- Ida dasar negara meliputi persatuan, kekeluargaan, keseimbangan lahir batin, musyawarah, dan keadilan rakyat adalah usulan dasar negara yang dikemukakan oleh

1

- ☒ a. Pancadharma
 - b. Pancaindera
 - c. Pandawa
 - d. Pancadatu
- Bunyi teks Pancasila yang sah, autentik, dan dapat diterima seperti yang kamu hafal sekarang terdapat dalam
 - a. Piagam Jakarta
 - b. Teks autentik proklamasi
 - ☒ c. Pembukaan UUD NRI 1945
 - d. Pasal 37 UUD NRI 1945
 - Bukti yang menunjukkan bahwa dalam proses perumusan dasar negara para pejuang bangsa kita menjunjung nilai kebersamaan ialah diubahnya sila "Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya" menjadi
 - a. Ketuhanan yang berkeadilan
 - b. Ketuhanan yang berkebudayaan
 - c. Ketuhanan yang berkeadilan
 - ☒ d. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - Perubahan sila pertama Pancasila diusulkan oleh
 - ☒ a. Moh. Hatta
 - b. Soeroso
 - c. Radjiman Wedyodiningrat
 - d. Sutomo
 - PPKI melaksanakan sidang pertama kali pada tanggal
 - a. 17 Agustus 1945
 - ☒ b. 18 Agustus 1945
 - c. 29 Mei 1945
 - d. 30 Mei 1945
 - Proses perumusan Pancasila mengutamakan keputusan bersama karena dapat
 - a. Menampung keinginan pribadi
 - b. Menampung keinginan ketua
 - ☒ c. Menampung semua pendapat
 - d. Menampung pendapat penguasa

3

- a. Soekarno
 - ☒ b. Soepomo
 - c. Soepono
 - d. Soelomo
- Rumusan dasar negara disampaikan oleh beberapa tokoh bangsa dalam waktu 3 hari. Berikut yang merupakan tanggal penyampaian rumusan dasar negara oleh Soekarno adalah
 - a. 28 Mei 1945
 - b. 29 Mei 1945
 - ☒ c. 1 Juni 1945
 - d. 2 Juni 1945
 - Alasan diusulkannya dasar negara berdasarkan Islam adalah
 - a. Agar seluruh rakyat Indonesia beragama Islam
 - ☒ b. Sebagian rakyat Indonesia beragama Islam
 - c. Islam menjadi agama utama di Indonesia
 - d. Agama lain mengakui keberadaan agama Islam
 - Salah satu tokoh yang mengemukakan pendapat mengenai dasar negara pada tanggal 31 Mei 1945 adalah

☒ a. 

☐ b. 

☐ c. 

☐ d. 
 - BPUPK melaksanakan sidang sebanyak
 - a. Satu kali
 - ☒ b. Dua kali
 - c. Tiga kali
 - d. Empat kali
 - Pancasila sebagai budaya bangsa, artinya bahwa nilai-nilai Pancasila bersumber dari
 - a. Budaya asing
 - b. Budaya luar negeri
 - c. Budaya modern
 - ☒ d. Budaya daerah
 - Pancasila memiliki julukan lain saat proses perumusannya. Kemudian julukan tersebut diganti atas usulan Soekarno. Julukan yang dimaksud adalah

2

- Para perumus Pancasila dalam bermusyawarah sangat menghargai perbedaan pendapat. Berdasarkan hal tersebut, artinya mereka menjunjung tinggi
 - a. Kerja keras
 - ☒ b. Toleransi
 - c. Kesukuan
 - d. Egoisme
- Perilaku peribahasa yang menunjukkan nilai kebersamaan dalam kehidupan bangsa Indonesia adalah
 - a. Malu bertanya, sesat di jalan
 - ☒ b. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing
 - c. Air susu dibalas air tuba
 - d. Bagai air di daun talas
- Perilaku merupakan komitmen para pendiri negara dalam perumusan Pancasila adalah
 - ☒ a. Memiliki semangat persatuan, kesatuan, dan nasionalisme
 - b. Selalu bersemangat dalam berjuang demi kepentingan pribadi
 - c. Adanya rasa kasihan terhadap bangsa Indonesia
 - d. Memiliki sikap cinta tanah air yang berliberal
- Sila kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung makna
 - a. Kesamaan derajat
 - b. Perbedaan derajat
 - c. Tingkatan derajat
 - ☒ d. Berbuat adil
- Saling tolong-menolong dan bahu-membahu dalam menjalani kehidupan merupakan makna lambang Pancasila sila ke
 - a. Satu
 - ☒ b. Dua
 - c. Tiga
 - d. Empat
- Pancasila memiliki berbagai makna yang harus
 - a. Diabaikan
 - b. Dihafalkan saja
 - ☒ c. Dipahami dan dilaksanakan
 - d. Dilupakan

4

22. Mengutamakan kepentingan negara dan bangsa daripada kepentingan pribadi merupakan tindakan yang harus dilaksanakan oleh
 a. Para pejabat Indonesia
 b. Siswa dan guru
 c. Anggota masyarakat tertentu
~~X~~ d. Seluruh rakyat Indonesia
23. Ketika melihat teman yang melakukan Tindakan yang bertentangan dengan makna Pancasila, maka sebaiknya kita
 a. Memarahinya
 b. Memusuhinya
 c. Berkelahi dengan dia
~~X~~ d. Menegur dengan cara baik
24. Kristin dan Muslimah adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar, mereka teman beda agama. Kristin beragama Kristen sedangkan Muslimah beragama Islam. Saat menjelang waktunya beribadah keduanya saling mengingatkan. Sikap Kristin dan Muslimah menunjukkan penerapan Pancasila yang berlandaskan
 a.  b.  c.  d. 
25. Ketika melaksanakan diskusi di kelas, Diara menyampaikan pendapatnya kemudian Andra mencela pendapat Diara karena yang disampaikan Diara tidak sesuai dengan pendapat Andra. Menurut pendapatmu, sikap Andra pada kejadian tersebut adalah
 a. Benar karena pendapat yang dikatakan Diara salah
 b. Benar karena Diara menyampaikan pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat Andra
~~X~~ c. Salah karena Andra seharusnya mendengarkan dengan baik pendapat Diara kemudian memberikan tanggapan ketika diminta
 d. Salah karena Andra seharusnya diam dan tidak perlu menghiraukan Diara
26. Pada bagian bawah lambang Pancasila terdapat pita putih yang bertuliskan "Bhinneka Tunggal Ika". Makna dari kalimat tersebut adalah
 a. Satu nusa satu bangsa
 b. Indonesia merdeka
~~X~~ c. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
27. Lambang perisai pada bagian tengah garuda Pancasila memiliki makna
~~X~~ a. Perlindungan
 b. Kesederhanaan
 c. Kesejahteraan
 d. Kekayaan
28. Jumlah bulu sebanyak 45 helai terdapat pada lambang Pancasila bagian
~~X~~ a. Leher
 b. Ekor
 c. Sayap
 d. Bawah kalung perisai
29. Jumlah bulu yang terdapat pada lambang dasar negara berkaitan dengan
~~X~~ a. Tanggal pembentukan BPUPK
 b. Tanggal kemerdekaan Indonesia
 c. Tanggal lahirnya Pancasila
 d. Tanggal pembentukan PPKI
30. Perilaku di bawah ini yang termasuk bentuk pengamalan dari makna lambang garuda Pancasila adalah
 a. Memaksa teman untuk memeluk agama Islam
 b. Tidak melaksanakan piket kelas
~~X~~ c. Membiarkan teman yang sedang berkelahi
 d. Mengikuti upacara hari kemerdekaan

5

6

20.3 Instrumen Tes Uji Coba Keefektifan Produk

INSTRUMEN TES

Nama : <u>Kenzia Hasya Hibasaria</u>	Nilai
No. Absen : <u>17</u>	
Kelas : <u>4A</u>	
Sekolah : <u>Kan. Fada 02</u>	

Petunjuk pengerjaan soal.

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah setiap soal secara teliti!
- Soal terdiri dari 24 pertanyaan berbentuk pilihan ganda.
- Tanyakan pada guru jika ada pertanyaan yang kurang dipahami!
- Waktu pengerjaan soal 50 menit.

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

- BPUPK adalah badan yang dibentuk Jepang. BPUPK adalah singkatan dari
 a. Badan Penyelidik Usaha Perjuangan Kemerdekaan
~~X~~ b. Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan
 c. Badan Penyelidik Usaha Pengesahan Kedaulatan
 d. Badan Penyelidik Usaha Perumusan Kemerdekaan
- Persidangan pertama yang diselenggarakan BPUPK membahas tentang
 a. Isi teks kemerdekaan
 b. Rancangan undang-undang dasar
~~X~~ c. Gagasan dasar negara
 d. Letak wilayah negara
- Salah satu wakil ketua BPUPK berasal dari Jepang. Tokoh tersebut bernama
 a. Ichibangase Yosio
 b. Akihiro Yamashita
~~X~~ c. Kaito Hiromasha
 d. Tasaka Nichi
- Ide dasar negara meliputi persatuan, keseimbangan lahir batin, musyawarah, dan keadilan rakyat adalah usulan dasar negara yang dikemukakan oleh
 a. Soekarno
~~X~~ b. Soepomo
 c. Soepono
 d. Soelomo
- Alasan diusulkannya dasar negara berdasarkan Islam adalah
 a. Agar seluruh rakyat Indonesia beragama Islam
 b. Sebagian rakyat Indonesia beragama Islam
~~X~~ c. Islam menjadi agama utama di Indonesia
 d. Agama lain mengakui keberadaan agama Islam
- Salah satu tokoh yang mengemukakan pendapat mengenai dasar negara pada tanggal 31 Mei 1945 adalah
 a.  b.  c.  d. 
- BPUPK melaksanakan sidang sebanyak
 a. Satu kali
 b. Dua kali
 c. Tiga kali
~~X~~ d. Empat kali
- Pancasila memiliki julukan lain saat proses perumusannya. Kemudian julukan tersebut diganti atas usulan Soekarno. Julukan yang dimaksud adalah
~~X~~ a. Pancadharmas
 b. Pancaindera
 c. Pandawa
 d. Pancadatu
- Bunyi teks Pancasila yang sah, autentik, dan dapat diterima seperti yang kamu hafal sekarang terdapat dalam
 a. Piagam Jakarta
 b. Teks autentik proklamasi

1

2

- c. Pembukaan UUD NRI 1945
 - ☒ d. Pasal 37 UUD NRI 1945
10. PPKI melaksanakan sidang pertama kali pada tanggal
- a. 17 Agustus 1945
 - b. 18 Agustus 1945
 - c. 29 Mei 1945
 - ☒ d. 30 Mei 1945
11. Proses perumusan Pancasila mengutamakan keputusan bersama karena dapat
- a. Menampung keinginan pribadi
 - b. Menampung keinginan ketua
 - ☒ c. Menampung semua pendapat
 - d. Menampung pendapat penguasa
12. Para perumus Pancasila dalam bermusyawarah sangat menghargai perbedaan pendapat. Berdasarkan hal tersebut, artinya mereka menjunjung tinggi
- ☒ a. Kerja keras
 - b. Toleransi
 - c. Kesukuan
 - d. Egoisme
13. Berikut peribahasa yang menunjukkan nilai kebersamaan dalam kehidupan bangsa Indonesia adalah....
- a. Malu bertanya, sesat di jalan
 - ☒ b. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing
 - c. Air susu dibalas air tuba
 - d. Bagai air di daun talas
14. Berikut merupakan komitmen para pendiri negara dalam perumusan Pancasila adalah
- ☒ a. Memiliki semangat persatuan, kesatuan, dan nasionalisme
 - b. Selalu bersemangat dalam berjuang demi kepentingan pribadi
 - c. Adanya rasa kasihan terhadap bangsa Indonesia
 - d. Memiliki sikap cinta tanah air yang berlebihan
15. Sila kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung makna
- ☒ a. Kesamaan derajat

3

- b. Perbedaan derajat
 - c. Tingkatan derajat
 - d. Berbuat adil
16. Saling tolong-menolong dan bahu-membahu dalam menjalani kehidupan merupakan makna lambang Pancasila sila ke
- a. Satu
 - ☒ b. Dua
 - c. Tiga
 - d. Empat
17. Pancasila memiliki berbagai makna yang harus
- a. Diabaikan
 - b. Dihafalkan saja
 - ☒ c. Dipahami dan dilaksanakan
 - d. Dilupakan
18. Mengutamakan kepentingan negara dan bangsa daripada kepentingan pribadi merupakan tindakan yang harus dilaksanakan oleh
- ☒ a. Para pejabat Indonesia
 - b. Siswa dan guru
 - c. Anggota masyarakat tertentu
 - d. Seluruh rakyat Indonesia
19. Ketika melihat teman yang melakukan Tindakan yang bertentangan dengan makna Pancasila, maka sebaiknya kita
- a. Memarahinya
 - b. Memusuhinya
 - c. Berkelahi dengan dia
 - ☒ d. Menegur dengan cara baik
20. Ketika melaksanakan diskusi di kelas, Diara menyampaikan pendapatnya kemudian Andra mencela pendapat Diara karena yang disampaikan Diara tidak sesuai dengan pendapat Andra. Menurut pendapatmu, sikap Andra pada kejadian tersebut adalah
- ☒ a. Benar karena pendapat yang dikatakan Diara salah
 - b. Benar karena Diara menyampaikan pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat Andra

4

- c. Salah karena Andra seharusnya mendengarkan dengan baik pendapat Diara kemudian memberikan tanggapan ketika diminta
 - d. Salah karena Andra seharusnya diam dan tidak perlu menghiraukan Diara
21. Lambang perisai pada bagian tengah garuda Pancasila memiliki makna
- ☒ a. Pertindungan
 - b. Kesederhanaan
 - c. Kesejahteraan
 - d. Kekayaan
22. Jumlah bulu sebanyak 45 helai terdapat pada lambang Pancasila bagian
- a. Leher
 - ☒ b. Ekor
 - c. Sayap
 - d. Bawah kalung perisai
23. Jumlah bulu yang terdapat pada lambang dasar negara berkaitan dengan
- a. Tanggal pembentukan BPUPK
 - b. Tanggal kemerdekaan Indonesia
 - c. Tanggal lahirnya Pancasila
 - ☒ d. Tanggal pembentukan PPKI
24. Perilaku di bawah ini yang termasuk bentuk pengamalan dari makna lambang garuda Pancasila adalah....
- a. Memaksa teman untuk memeluk agama Islam
 - b. Tidak melaksanakan piket kelas
 - c. Membiarkan teman yang sedang berkelahi
 - ☒ d. Mengikuti upacara hari kemerdekaan

5

Lampiran 21. Kunci Jawaban Instrumen Tes**21.1 Kunci Jawaban Instrumen Tes Uji Coba Keefektifan Produk**

1. B	9. C	17. C
2. C	10. B	18. D
3. A	11. C	19. D
4. B	12. B	20. C
5. B	13. B	21. A
6. A	14. A	22. A
7. B	15. A	23. B
8. A	16. B	24. D

21.2 Kunci Jawaban Instrumen Tes Uji Coba Penggunaan Produk

1. B	11. C	21. C
2. C	12. D	22. D
3. A	13. A	23. D
4. B	14. B	24. A
5. C	15. C	25. C
6. B	16. B	26. C
7. A	17. B	27. A
8. B	18. A	28. A
9. D	19. A	29. B
10. A	20. B	30. D

Lampiran 22. Angket Respon Peserta Didik

22.1 Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Sekolah :

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian di bawah sesuai dengan pendapatmu mengenai media pembelajaran interaktif *nearpod* yang telah kamu gunakan sebelumnya. Terdapat 2 kolom penilaian yang harus kamu isi. Isi kolom penilaian sesuai dengan keterangan yang ada di atas masing-masing kolom. Tanyakan pada gurumu jika ada pernyataan yang tidak kamu pahami!

Penilaian Pertama

Keterangan:

Skor 1 berarti tidak setuju dengan pernyataan.

Skor 2 berarti kurang setuju dengan pernyataan.

Skor 3 berarti cukup setuju dengan pernyataan.

Skor 4 berarti setuju dengan pernyataan.

Skor 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya paham petunjuk penggunaan yang ada pada media pembelajaran.					
2	Saya paham kalimat yang digunakan pada media pembelajaran.					
3	Saya paham urutan materi yang ada pada media pembelajaran.					
4	Saya paham isi materi dalam media pembelajaran.					
5	Saya dapat membaca tulisan pada media pembelajaran dengan baik.					
6	Saya dapat mendengar suara video pembelajaran dengan jelas.					

Penilaian Kedua

Keterangan:

Skor 1 berarti sangat setuju dengan pernyataan.

Skor 2 berarti setuju dengan pernyataan.

Skor 3 berarti cukup setuju dengan pernyataan.

Skor 4 berarti kurang setuju dengan pernyataan.

Skor 5 berarti tidak setuju dengan pernyataan.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak menyukai tampilan media pembelajaran.					
2	Saya tidak menyukai gambar dan video yang ada pada media pembelajaran.					
3	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk memahami materi melalui gambar dan video pada media pembelajaran.					
4	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk mengingat materi melalui <i>games</i> pada media pembelajaran.					
5	Saya tidak semangat jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .					
6	Saya tidak senang belajar materi Pancasila sebagai nilai kehidupan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .					

22.2 Hasil Data Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Penggunaan Produk)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Putri, Alifany
 Kelas : IX
 Nomor Absen : 04
 Sekolah : SDN Karangrejo 02

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian di bawah sesuai dengan pendapatmu mengenai media pembelajaran interaktif *nearpod* yang telah kamu gunakan sebelumnya. Terdapat 2 kolom penilaian yang harus kamu isi. Isi kolom penilaian sesuai dengan keterangan yang ada di atas masing-masing kolom. Tanyakan pada gurumu jika ada pernyataan yang tidak kamu pahami!

Penilaian Pertama

Keterangan:

Jawaban "Ya" berarti setuju dengan pernyataan.

Jawaban "Tidak" berarti tidak setuju dengan pernyataan.

No.	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Saya paham petunjuk penggunaan yang ada pada media pembelajaran.	✓		
2	Saya paham kalimat yang digunakan pada media pembelajaran.	✓		
3	Saya paham urutan materi yang ada pada media pembelajaran.	✓		
4	Saya paham isi materi dalam media pembelajaran.	✓		
5	Saya dapat membaca tulisan pada media pembelajaran dengan baik.	✓		
6	Saya dapat mendengar suara video pembelajaran dengan jelas.	✓		

Penilaian Kedua

Keterangan:

Jawaban "Ya" berarti setuju dengan pernyataan.

Jawaban "Tidak" berarti tidak setuju dengan pernyataan.

No.	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Saya tidak menyukai tampilan media pembelajaran.		✓	
2	Saya tidak menyukai gambar dan video yang ada pada media pembelajaran.		✓	
3	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk memahami materi melalui gambar dan video pada media		✓	
4	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk mengingat materi melalui <i>games</i> pada media pembelajaran.		✓	
5	Saya tidak semangat jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .		✓	
6	Saya tidak senang belajar materi Pancasila sebagai nilai kehidupan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .		✓	

22.3 Tabulasi Hasil Data Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Penggunaan Produk)

No.	Pernyataan	Jawaban Baik		Jawaban Tidak Baik		Ket.
		F	%	F	%	
1	Saya paham petunjuk penggunaan yang ada pada media pembelajaran.	18	100,00%	0	0,00%	Baik
2	Saya paham kalimat yang digunakan pada media pembelajaran.	18	100,00%	0	0,00%	Baik
3	Saya paham urutan materi yang ada pada media pembelajaran.	17	94,44%	1	5,56%	Baik
4	Saya paham isi materi dalam media pembelajaran.	17	94,44%	1	5,56%	Baik
5	Saya dapat membaca tulisan pada media pembelajaran dengan baik.	16	88,89%	2	11,11%	Baik
6	Saya dapat mendengar suara video pembelajaran dengan jelas.	17	94,44%	1	5,56%	Baik

No.	Pernyataan	Jawaban Baik		Jawaban Tidak Baik		Ket.
		F	%	F	%	
7	Saya tidak menyukai tampilan media pembelajaran.	18	100,00%	0	0,00%	Baik
8	Saya tidak menyukai gambar dan video yang ada pada media pembelajaran.	18	100,00%	0	0,00%	Baik
9	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk memahami materi melalui gambar dan video pada media pembelajaran.	18	100,00%	0	0,00%	Baik
10	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk mengingat materi melalui <i>games</i> pada media pembelajaran.	17	94,44%	1	5,56%	Baik
11	Saya tidak semangat jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .	18	100,00%	0	0,00%	Baik
12	Saya tidak senang belajar materi Pancasila sebagai nilai kehidupan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .	17	94,44%	1	5,56%	Baik

22.4 Hasil Data Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Keefektifan Produk)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Witika Rahmatika PR
 Kelas : AA
 Nomor Absen : 15
 Sekolah : SDN Wanyoso 03

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian di bawah sesuai dengan pendapatmu mengenai media pembelajaran interaktif *nearpod* yang telah kamu gunakan sebelumnya. Terdapat 2 kolom penilaian yang harus kamu isi. Isi kolom penilaian sesuai dengan keterangan yang ada di atas masing-masing kolom. Tanyakan pada gurumu jika ada pernyataan yang tidak kamu pahami!

Penilaian Pertama

Keterangan:

Skor 1 berarti tidak setuju dengan pernyataan.
 Skor 2 berarti kurang setuju dengan pernyataan.
 Skor 3 berarti cukup setuju dengan pernyataan.
 Skor 4 berarti setuju dengan pernyataan.
 Skor 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya paham petunjuk penggunaan yang ada pada media pembelajaran.					✓
2	Saya paham kalimat yang digunakan pada media pembelajaran.					✓
3	Saya paham urutan materi yang ada pada media pembelajaran.					✓
4	Saya paham isi materi dalam media pembelajaran.				✓	
5	Saya dapat membaca tulisan pada media pembelajaran dengan baik.					✓
6	Saya dapat mendengar suara video pembelajaran dengan jelas.					✓

Penilaian Kedua

Keterangan:

Skor 1 berarti sangat setuju dengan pernyataan.
 Skor 2 berarti setuju dengan pernyataan.
 Skor 3 berarti cukup setuju dengan pernyataan.
 Skor 4 berarti kurang setuju dengan pernyataan.
 Skor 5 berarti tidak setuju dengan pernyataan.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak menyukai tampilan media pembelajaran.					✓
2	Saya tidak menyukai gambar dan video yang ada pada media pembelajaran.					✓
3	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk memahami materi melalui gambar dan video pada media pembelajaran.					✓
4	Saya tidak senang dan tidak terbantu untuk mengingat materi melalui <i>games</i> pada media pembelajaran.					✓
5	Saya tidak semangat jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .					✓
6	Saya tidak senang belajar materi Pancasila sebagai nilai kehidupan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>nearpod</i> .				✓	

Lampiran 23. Surat Izin Penelitian

23.1 Surat Izin Penelitian (Uji Coba Penggunaan Produk)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor: 51363 /UN25.1.5/SP/2023

Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Penggunaan Produk Media

03 OCT 2023

Yth. Kepala Sekolah

SDN Karangrejo 05

di -

Jember

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

Nama : Ivaqoh Afkarina
NIM : 200210204103
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Oktober 2023

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Uji Coba Penggunaan Produk Media di Sekolah yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan untuk Kelas IV Sekolah Dasar". 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. Nurman, Ph.D.
NIP. 196506011993021001



23.2 Surat Izin Penelitian (Uji Coba Keefektifan Produk)



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 : 1469/UN25.1.5/SP/2024
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah
SDN Karangrejo 02
di -
Jember

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

Nama : Ivaqoh Afkarina
NIM : 200210204103
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Februari 2024

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di SDN Karangrejo 02 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 untuk Kelas IV SDN Karangrejo 02". 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.

Jember, 31 Januari 2024



....., Ph.D.

NIP. 196506011993021001



Lampiran 24. Foto Kegiatan Penelitian

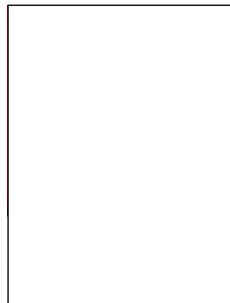
24.1 Penelitian Uji Coba Penggunaan Produk (SDN Karangrejo 05)



24.2 Penelitian Uji Coba Keefektifan Produk (SDN Karangrejo 02)



Lampiran 25. Biodata Peneliti



Nama : Ivaqoh Afkarina
 NIM : 200210204103
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 11 Mei 2002
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Alamat : Jalan Pahlawan I No. 169, Desa Sumberkedawung,
 Kecamatan Leces, Kabupaten Probolinggo

Riwayat Pendidikan :

No.	Nama Sekolah	Tahun Lulus
1	TKIT Al-Amri	2008
2	SDN Sumberkedawung III	2014
3	SMPN 1 Leces	2017
4	SMA Taruna Dra. Zulaeha	2020

Kegiatan/Prestasi Akademik yang Diikuti/Diperoleh Selama Menjadi Mahasiswa:

No.	Tahun	No. Sertifikat	Peranan dan Nama Kegiatan
1	2020	14016/UN.25/KM/2020	Peserta PKKMB
2	2020	2298/UN.25.1.5/KM/2021	Peserta PPMB
3	2020	21253	Peserta OMB
4	2021	001/1309-G	Peserta Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar
5	2021	10694/UN.25.1.5/KM./2021	Peserta Sekolah Legislasi Pendidikan
6	2022	264/HMPS_MERCUSUAR/FKIP/UNEJ/XII/2022	Anggota Gerakan Sukarelawan Mengajar (GELEGAR)