

**PENGEMBANGAN MEDIA ASTERU (MEDIA ANIMASI
MATERI HIDUP RUKUN) BERBASIS DIGITAL KELAS 2 SDN
GEBANGSARI 01**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Mega Dian Setyanto

34301700028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA ASTERU (MEDIA ANIMASI MATERI HIDUP RUKUN) BERBASIS DIGITAL KELAS 2 SDN GEBANGSARI 01

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Mega Dian Setyanto

34301700028

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Sari Yustiana, M.Pd
NIK. 211316029

Pembimbing II

Andarini Permata Cahyaningtyas
NIK. 211316028

Digitally signed
by Andarini
Permata
Cahyaningtyas
Date:
2021.12.07
14:30:21 +07'00'

UNISSULA

جامعة سلطانة
الإسلامية

Mengetahui,
Kepala Program Studi

Dr. Rida Fironika K, M.Pd
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA ASTERU (MEDIA ANIMASI MATERI HIDUP RUKUN) BERBASIS DIGITAL KELAS 2 SDN GEBANGSARI 01

Disusun dan Dipersiapkan Oleh:

MEGA DIAN SETYANTO

34301700028

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 28 Desember 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, M.Pd.

NIK. 211315026

Penguji 1 : Jupriyanto, M.Pd.

NIK. 211313013

Penguji 2 : Andarini Permata Cahyaningtyas, M.Pd.

NIK. 211316028

Penguji 3 : Sari Yustiana, M.Pd.

NIK. 211316029



Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,



Dr. Turahmat, M.Pd

NIK 211312011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Dian Setyanto
NIM : 34301700028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA ASTERU (MEDIA ANIMASI MATERI HIDUP RUKUN) BERBASIS DIGITAL KELAS 2 SDN GEBANGSARI 01

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan penuh kesadaran bahwa saya tidak plagiat atau mengambil alih seluruh sebagian besar karya tulis orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, 28 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



CFFAJX618240756
Mega Dian Setyanto

34301700028

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Orang Tua adalah sumber Kekuatan untuk meraih Kesuksesan

“KUN FAYAKUN”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta Bapak Suyanto dan Ibu Nanik Setyaningsih yang senantiasa memberikan seluruh cinta dan kasih sayang, do'a dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saudara saya Yudhita Dian Setyanto, Fitriana Dian Setyanto, Rachma Dian Setyanto dan Ahmad Nasirin yang selalu menemani dan menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.

Untuk dosen pembimbing Ibu Sari Yustiana, M.Pd. dan Ibu Andarini Permata Cahyaningtyas, M.Pd. yang telah membimbing hingga selesainya skripsi ini.

Seluruh bapak dan ibu dosen yang senantiasa menyemangati dalam penyelesaian skripsi ini.

Keluarga besar SDN Gebangsari 01 yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Untuk teman, sahabat yang selalu mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Dan untuk teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2017.

ABSTRAK

Mega Dian Setyanto. 2021. Pengembangan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01, *Skripsi*. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Sari Yustiana, M.Pd., Pembimbing II : Andarini Permata Cahyaningtyas, M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan hasil akhir aplikasi yang didalamnya terdapat video animasi. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran dan rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik untuk menerapkan sila Pancasila pada materi “Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta kelayakan dan kepraktisan media Asteru kelas 2 SD. Metode yang digunakan adalah metode *R&D* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Berdasarkan lima tahapan pengembangan Media Asteru dari validasi kelayakan media memperoleh presentase 90,5% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan kepraktisan guru memperoleh presentase 85,3% dengan kategori “sangat praktis” dan kepraktisan peserta didik memperoleh presentase 87,14% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian media Asteru layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media, Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun)

ABSTRACT

Mega Dian Setyanto. 2021. Development of Digital-Based Asteru Media (Animation of Living Materials Media) Class 2 SDN Gebangsari 01, Thesis. Elementary School Teacher Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I : Sari Yustiana, M.Pd., Supervisor II : Andarini Permata Cahyaningtyas, M.Pd.

This research focuses on the development of learning media with the final result of the application in which there is an animated video. This research is motivated by the lack of availability of learning media and the low understanding ability of students to apply the Pancasila precepts to the material "Life in harmony in the Community". This study aims to improve the understanding of students as well as the feasibility and practicality of Asteru media for grade 2 elementary school. The method used is the R&D method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate). Based on the five stages of the development of Media Asteru from the validation of the feasibility of the media, it obtained a percentage of 90.5% with the "very valid" category. While the practicality of teachers obtained a percentage of 85.3% in the "very practical" category and the practicality of students obtained a percentage of 87.14% in the "very practical" category. Thus the Asteru media is feasible and practical to use in learning.

Keywords: Media Development, Asteru (Animated Media for Harmonious Living Material)

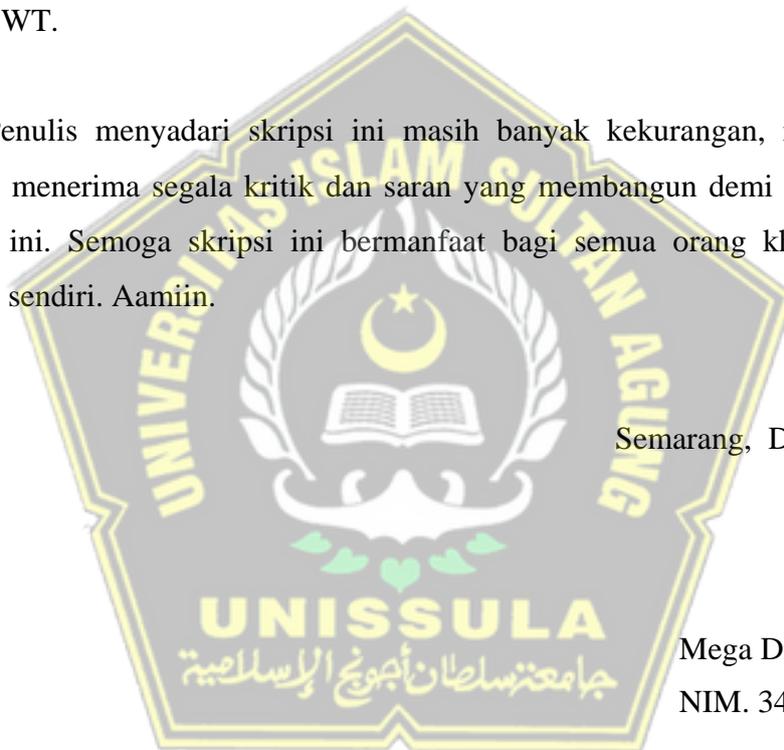
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk menuju ke jenjang skripsi serta memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Bedjo Santoso, M.T., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turrahmat, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah membantu administrasi skripsi ini.
3. Dr. Rida Fironika K, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Sari Yustiana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I.
5. Ibu Andarini Permata Cahyaningtyas., M.Pd., selaku dosen pembimbing II.
6. PH. Catur Hari Prayitno, S.Pd.SD. MM., selaku Kepala Sekolah SDN Gebangsari 01 Semarang.
7. Ibu Djuni Suwartiningsih, S.Pd.SD., selaku guru kelas II SDN Gebangsari 01 Semarang.
8. Para guru SDN Gebangsari 01 Semarang yang telah memberikan dukungannya kepada penulis.
9. Kedua orang tua penulis Bapak Suyanto dan Ibu Nanik Setyaningsih yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil.

10. Saudara saya Yudhita Dian Setyanto, Fitriana Dian Setyanto, Rachma Dian Setyanto serta Ahmad Nasirin yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
11. Teman-teman S1 PGSD UNISSULA angkatan tahun 2017 yang senantiasa memberikan dukungan, semangat serta do'a.
12. Semua pihak yang telah memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Tiada sesuatu yang bisa penulis berikan kecuali apa yang dilakukan bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi penulis sendiri. Aamiin.



Semarang, Desember 2021

Mega Dian Setyanto
NIM. 34301700028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8

1.5	Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA		10
2.1	Kajian Teori	10
2.2	Penelitian yang Relevan	27
2.3	Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Desain Penelitian	31
3.2	Prosedur Penelitian	32
3.3	Desain Rancangan Produk	36
3.4	Sumber Data dan Subjek Penelitian	42
3.5	Teknik Pengumpulan Data	42
3.6	Uji Kelayakan	44
3.7	Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Hasil Penelitian	49
4.2	Pembahasan	67
BAB V PENUTUP		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan.....	33
Gambar 3.2. Tampilan Awal Aplikasi	37
Gambar 3.3. Tampilan Menu Media Asteru	37
Gambar 3.4. Tampilan KI dan KD Media Asteru.....	38
Gambar 3.5. Tampilan Petunjuk Media Asteru	38
Gambar 3.6. Tampilan Materi Media Asteru.....	39
Gambar 3.7. Tampilan Kuis Media Asteru.....	40
Gambar 3.8. Tampilan Hasil Kuis Media Asteru.....	41
Gambar 3.9. Tampilan Profil Perancang Media Asteru.....	41
Gambar 3.10. Rumus Persentase Kelayakan.....	46
Gambar 3.11. Rumus Persentase Kepraktisan	47
Gambar 4.1. Tampilan Awal Asteru	50
Gambar 4.2. Tampilan Menu Asteru.....	51
Gambar 4.3. Tampilan KI dan KD Asteru	52
Gambar 4.4. Tampilan Petunjuk Asteru.....	52
Gambar 4.5. Tampilan Profil pembuat Asteru	53

Gambar 4.6. Tampilan Materi Asteru	54
Gambar 4.7. Tampilan Kuis Asteru	55
Gambar 4.8. Tampilan Kuis Asteru	55
Gambar 4.9. Sebelum gambar direvisi.....	58
Gambar 4.10. Sesudah gambar direvisi.....	59
Gambar 4.11. Font yang awalnya di aplikasinya bergerak sekarang sudah tidak bergerak.....	59
Gambar 4.12. Sebelum soal direvisi	60
Gambar 4.13. Sesudah soal direvisi	61
Gambar 4.14. Sesudah soal direvisi	61
Gambar 4.15. Grafik Rata-rata nilai.....	64
Gambar 4.16. Grafik Kelayakan Media Pembelajaran	69
Gambar 4.17. Grafik Kepraktisan Media Pembelajaran	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pedoman Penskoran Angket	46
Tabel 3.2. Kriteria Tingkat Kelayakan.....	47
Tabel 3.3. Kriteria Tingkat Kepraktisan	48
Tabel 4.1 Tabel Validasi Media	57
Tabel 4.2 Tabel Jadwal Pelaksanaan Penerapan Produk	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. KI dan KD	78
Lampiran 2. Kisi-Kisi Validasi Lembar Ahli Media	79
Lampiran 3. Lembar Validasi Angket Ahli Media	80
Lampiran 4. Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru.....	82
Lampiran 5. Lembar Angket Respon Guru.....	83
Lampiran 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	85
Lampiran 7. Lembar Angket Respon Peserta Didik	86
Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal Tes.....	88
Lampiran 9. Soal Tes	89
Lampiran 10. Kunci Jawaban.....	95
Lampiran 11. Analisis Data Validasi Ahli	96
Lampiran 12. Hasil Respon Guru.....	98
Lampiran 13. Hasil Respon Peserta Didik	99
Lampiran 14. Hasil Nilai Tes Peserta Didik	100
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli 1	101
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli 2	104
Lampiran 17. Angket Respon Guru	107

Lampiran 18. Angket Respon Peserta Didik.....	110
Lampiran 19. Nilai Peserta Didik.....	114
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 21. Surat Keterangan Selesai Penelitian	125
Lampiran 22. Dokumentasi.....	126



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aset terpenting dalam kehidupan, terutama pada anak yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar. Di dalam dunia pendidikan selalu ada seorang pendidik yang berperan memenuhi kewajibannya untuk mendidik peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan. Sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 (Depdiknas, 2003) menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik merupakan sekumpulan aktivitas yang berlangsung disekolah dimana pendidik memberikan berbagai mata pelajaran kepada peserta didik agar peserta didik mampu memiliki kecakapan serta kemampuan yang memadai.

Pemerolehan pendidikan yang kerap terlihat di berbagai Sekolah Dasar sebagian besar masih menggunakan metode ceramah (konvensional). Padahal jika dilihat dari perkembangan zaman, perubahan teknologi semakin hari kian berkembang. Peserta didik yang dididik dengan metode ceramah mayoritas merasa mudah bosan dan susah konsentrasi (Nella

Kresma, 2014). Selain itu pembelajaran yang mengandalkan buku pedoman saja membuat peserta didik kurang maksimal dalam memahami pelajaran yang diberikan. Seperti yang disampaikan ibu Djuni, guru SDN Gebangsari 01 dalam wawancara beliau mengatakan bahwa materi yang disampaikan dengan metode ceramah cenderung membuat peserta didik mudah bosan dan kurang fokus, bahkan ada juga yang sambil mengantuk pada saat pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran PKn materi Hidup Rukun di Masyarakat. Mata pelajaran ini terdapat di kelas 2 tema 1 Subtema 4. Materi ini merupakan materi untuk peserta didik kelas 2 yang sedang berproses dalam peralihan dari kelas 1 menuju kelas 2. Sehingga pendidik harus tetap mengkombinasikan cara mengajarnya antara belajar dan bermain.

Berdasarkan penelitian (Nella Kresma, 2014) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah (konvensional) mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap apa yang telah dijelaskan pendidik terbilang rendah. Salah seorang peserta didik yang sempat diwawancarai peneliti mengaku bahwa sesampainya di rumah, ia lupa terhadap apa saja yang telah dijelaskan oleh gurunya di sekolah tadi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model konvensional kurang tepat dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik, selain itu pembelajaran dengan model konvensional membuat peserta didik jenuh karena kurang bervariasinya cara mengajar. Penyebab kejenuhan lainnya adalah ketika pendidik lebih mendominasi dalam pembelajaran sehingga kurang adanya timbal balik dari peserta didik. Peserta didik yang dalam keadaan bosa,

mengakibatkan sistem pikirannya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan, sehingga untuk menerima detail informasi atau pengalaman baru belum sepenuhnya sempurna, sehingga kemajuan belajarnya seakan jalan ditempat (*stuck*). Jika dalam proses pembelajaran belum memperlihatkan suatu kemajuan, maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Cara mengajar dengan model konvensional yaitu dengan lebih sedikit penerapan dalam penggunaan media, kerap kali terjadi diberbagai sekolah dasar, yang mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung dirasa kurang bermakna, apalagi dalam kondisi dalam jaringan (*daring*) ini, sehingga perlu adanya inovasi dari pendidik untuk menunjang keberhasilan peserta didik. Untuk meningkatkan keberhasilan peserta didik, maka kualitas dan kuantitas pendidikanpun perlu adanya pembaharuan, baik dari segi pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Inovasi pembelajaran dapat direalisasikan ketika proses belajar mengajar (KBM) di dalam kelas. Peserta didik akan merasakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih nyata dan tidak membosankan apabila pembelajaran yang diberikan bervariasi. Pembelajaran ini menjadi lebih bermakna apabila cara mengajar dari pendidik itu sendiri di sertai penerapan pembelajaran dengan perbantuan dari media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Janah, I.N., Kusumadewi, R.F., & Ulia, 2019) bahwa “Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 diperlukan kreatifitas dari guru dalam mengelola pembelajaran seperti penggunaan model, metode, pendekatan

dan media”. Melalui sebuah media yang kreatif dan inovatif menjadikan pendidik mampu menawarkan pembelajaran yang lebih nyata dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa bersemangat dan akan lebih mudah dalam menerima informasi sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bertujuan untuk mengirim informasi dan untuk merangsang pikiran, perasaan, hingga perhatian serta kemampuan pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso: 2014). Media pembelajaran berfungsi agar memudahkan peserta didik dalam menerima pesan dan pesan akan menjadi menarik sehingga peserta didik memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran lebih efisien dan efektif (Nurryna, 2009). Media pembelajaran memang sangat penting dalam menunjang kegiatan proses belajar mengajar (KBM) demi mencapai tujuan pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran yang berbantu media pembelajaran ini memang seharusnya dilaksanakan oleh pendidik di tiap sekolah. Hal ini dapat dilihat dari merayapnya perkembangan teknologi di berbagai penjuru dunia, yang mengakibatkan pendidik dituntut untuk bisa mengkombinasikan antara kemampuan mengajar dan kemajuan teknologi. Peserta didik biasanya tertarik pada media yang berbentuk animasi bergambar dengan warna-warni dan tokoh yang menarik dan terdapat suara didalamnya serta ada permainan yang membuat peserta didik lebih bersemangat. Selain itu pendidik bisa memberikan quis atau soal dengan durasi tertentu dan

dilengkapi skor untuk memantau sejauh mana pembelajaran yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik. Selanjutnya dalam media bisa dilengkapi dengan Evaluasi pembelajaran pada materi tersebut.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional akan beda penerimaannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan berbantu media pembelajaran. Seperti yang terdapat di SDN Gebangsari 01 tepatnya di kelas 2B. Pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik yang notabenehnya masih peralihan dari kelas 1 menuju kelas 2, harus ekstra sabar agar setiap maksud yang disampaikan pendidik mampu diterima baik oleh peserta didik. Apalagi saat ini masih dalam pembelajaran daring, jadi pendidik harus bisa memaksimalkan pemenuhan kewajibannya untuk mencapai tujuan di materi tertentu.

Wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru di SDN Gebangsari 01 pada Selasa, 17 November 2020 yaitu bersama Ibu Djuni Suwartiningsih, S.Pd.SD, yang mengajar di kelas 2B menyatakan bahwa untuk membuat peserta didik fokus, maka kunci utamanya adalah mampu mengkondisikan kelas terlebih dulu, selanjutnya diberi materi dan menjelaskan contoh-contoh dari materi yang diajarkan. Kendala yang dihadapi beliau seperti kurangnya sarana penunjang seperti media konkret membuat kurang efektif dalam mengaplikasikan materi tertentu. Salah satunya materi “Hidup Rukun di Masyarakat”, dimana didalamnya pendidik harus bisa memahami terkait penjelasan Hidup Rukun di Masyarakat, memberikan contoh serta penerapan sila pancasila di dalam kehidupan

sehari-hari. Kadang peserta didik lupa dan bingung ketika menjelaskan hidup rukun di masyarakat, menyebutkan contoh-contohnya serta penerapan sila pancasila. Apalagi dalam situasi dalam jaringan (daring) seperti ini, pembelajaran jarak jauh juga menjadi penyebab dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu pemberian materi untuk peserta didik yang duduk dikelas rendah akan terasa lebih mengena ketika bisa bertatap muka (Luring).

Sejauh ini sebagian besar pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar ketika luring masih menggunakan cara konvensional, tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi tersebut, jika ada suatu media yang merangsang peserta didik merasakan suatu kegiatan saat melihat media tersebut, maka akan lebih mengena materi yang disampaikan. Sedangkan ketika daring seperti ini, selain memanfaatkan whatsapp group, pendidik juga mengirimkan video yang isinya hanya materi saja. Durasi yang cukup lama membuat peserta didik mudah bosan dan sering mengantuk, tak hanya itu, cara penyampaian materi dari video yang isinya hanya berupa materi saja dan kurangnya peran serta orang tua dalam pendampingan saat peserta didik belajar membuat peserta didik kurang fokus dalam memahami materi tersebut, sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal.

Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan pembaharuan cara mengajar dengan berbantu media pembelajaran. Pendidik dapat mengaplikasikan suatu media pembelajaran yang inovatif guna menunjang

perkembangan kemajuan dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik. Peserta didikpun akan lebih bersemangat apabila menerima pelajaran yang berbeda, lebih unik dan mengasyikkan. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak hanya satu arah dan suasana kelas akan lebih pecah.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan, mengenai permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menunjang keberhasilan pemahaman peserta didik dalam materi hidup rukun di lingkungan masyarakat. Media yang inovatif, kreatif menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berupa aplikasi. Aplikasi dikembangkan sesuai materi yang diperlukan yaitu pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan materi “Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat”. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila didukung dengan sarana penunjang berupa media pembelajaran aplikasi animasi yang bertujuan untuk mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri. Penerapan cara mengajar dengan aplikasi ini dapat dimanfaatkan pendidik sebagai alternatif untuk memfasilitasi keberhasilan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dibutuhkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang bertujuan membuat peserta didik paham dalam mempelajari materi Hidup Rukun di Masyarakat berupa media aplikasi yang berjudul “Pengembangan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01”.

1.2 Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi pada pengembangan media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Kelas 2 SDN Gebangsari 01.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui Kelayakan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01.
2. Mengetahui Kepraktisan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan sumbangsih informasi dalam dunia pendidikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran animasi.

2. Membantu guru dalam menjelaskan materi Hidup Rukun di Masyarakat pada peserta didik.
3. Dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis digital sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.
4. Pengembangan media Asteru ini diharapkan mampu menarik peserta didik dalam memahami penjelasan, memberikan contoh serta penerapan nilai-nilai pancasila.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar pendidik dengan peserta didiknya selama proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka dibutuhkan suatu alat untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Perantara antar pendidik ke peserta didik biasa disebut dengan media, dimana media dalam bahasa latin disebut juga dengan *medius* yang berarti “tengah”, yang berarti perantara atau penyalur dari pengirim informasi kepada penerima informasi. “Media merupakan bagian dari proses komunikasi, baik buruknya komunikasi ditunjang oleh pengguna saluran komunikasi tersebut” (Susilana Rudi, 2009). Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik ketika pengirim pesan (guru) menyampaikan dengan baik pula kepada penerima pesan (peserta didik).

Media pembelajaran merupakan elemen yang penting yang diperlukan dalam suatu sekolah dasar. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, seorang pendidik dapat

mengajak peserta didiknya untuk bisa memanfaatkan setiap panca indranya untuk bisa merasakan pengalaman langsung dan harapannya muatan materi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Belajar dengan memanfaatkan panca indra sangat menguntungkan bagi peserta didik karena akan merasakan pengalaman yang berbeda. Para ahli juga menyetujui pendapat tersebut, sehingga salah satu gambaran yang dijadikan sebagai landasan teori media pembelajaran adalah *dale's cone of experience* dimana “pengalaman seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kemudian melalui benda tiruan sampai ke simbol abstrak” (Arsyad, 2013).

Dalam cara penggunaannya, ada berbagai cara dalam menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dari materi yang nantinya akan diajarkan, karena tidak semua media bisa digunakan pada setiap muatan pelajaran. Menurut National Asosiation (NEA) mengemukakan bahwa “media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, dan termasuk teknologi perangkat kerasnya” (Susilana, R., & Riyana, 2018). Media pembelajaran juga dapat dikatakan bahan ajar dimana berfungsi untuk memudahkan pendidik agar peserta didik terpacu untuk belajar lebih mandiri (Kemenristekdikti, 2016). Terdapat berbagai bahan ajar yang dapat kita temui. Berbagai macam hahan ajar,

diantaranya berbentuk audio, audio-visual, cetak, multimedia dan visual. Dengan banyaknya bahan ajar yang tersedia, maka dalam penggunaannya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Sari & Yustiana, 2021).

Penilaian dari bahan ajar sendiri dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) menganalisis sumber bahan ajar; 2) isi dari sumber ajar harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; 3) menyesuaikan langkah bahan ajar secara urut; 4) menguji kemuktahiran isinya; 5) menilai kekomprehensifannya; 6) memilah kelebihan, kekurangan serta kesalahan yang mungkin.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara dari pengirim informasi (pendidik/guru) kepada penerima informasi (peserta didik) dimana dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan serta memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga pembelajaran jadi lebih nyata (konkret).

b. Pengertian Media Pembelajaran Animasi

Video merupakan suatu sarana yang didalamnya berisi gambar serta karakter bergerak. Video dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam bahasa gerak yang dapat dikomunikasikan dengan memperhatikan informasi,

pengetahuan dan unsur gerak (Agus, P. B dan Yuni, 2004). Video juga merupakan suatu bahan ajar non cetak dengan lebih banyak informasi karena dapat tersampaikan ke telinga peserta didik secara langsung (Daryanto, 2010).

Media pembelajaran berupa video ini sangat menarik minat peserta didik serta menambah wawasan berupa pengetahuan serta pengalaman baru. Video animasi pada dasarnya terdiri atas berbagai gambar/foto, karakter yang dapat bergerak, dan di lengkapi dengan audio.

Dengan perkembangan IPTEK yang semakin hari kian berkembang, banyak komputer yang mampu merekayasa gambar visual sehingga kita dapat menciptakan kreasi yang inovatif. Urutan yang dibuat komputer sekarang ini terus berkembang dengan mengajarkan proses yang lebih mudah dan kompleks namun dalam bentuk yang disederhanakan (Ju et al., 2020).

Menurut Wijayanto (2014), metode animasi terdapat dua macam, yaitu:

1. Frame by Frame Animation

Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan

bentuk objek secara terus menerus, misalnya pada film kartun.

2. Tweened Animation

Pembuatan animasi yaitu dengan penentuan dua point keadaan suatu objek, pada objek awal dan akhir. Sedangkan Adobe flash membuat rangkaian gerakan diantara objek tersebut. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

Media berbentuk video animasi merupakan sebuah pengembangan yang terdiri dari cerita yang memiliki alur. Biasanya berupa suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar dengan tambahan gerakan mirip dengan kehidupan sehari-hari.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sundayana (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi, diantaranya:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
- b. Mengatasi keterbatasan ruangan, waktu, tenaga dan daya indera;
- c. Merangsang gairah belajar, interaksi langsung antara pembelajar dengan sumber belajar sehingga anak bisa

belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditori dan kinestetiknya;

- d. Sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses pembelajaran yang dapat ditingkatkan.

Sedangan Arsyad (2007) mengemukakan dari fungsi media antara lain:

- a. Media mampu memberikan penyajian pesan dan informasi lebih jelas sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil;
- b. Media mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungannya;
- c. Media sebagai alternatif keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- d. Media mampu memberikan pengalaman yang sama kepada pembelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

d. Prinsip Pemilihan Media

Dalam penggunaan media baiknya memperhatikan prinsip pemilihan media, agar tujuan dalam penggunaan media sesuai serta dapat tersampaikan dengan baik. Menurut (Sudjana, Nana

dan Rivai, 2011) menyebutkan bahwa terdapat 6 kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya:

a. Ketetapan atau Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengacu pada dua dari tiga ranah, yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotor. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dan tidak melenceng dari tujuan.

b. Kesesuaian terhadap Isi Bahan Pelajaran

Kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran disini memiliki maksud bahwa materi yang disajikan secara nyata melalui media pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep, simbol atau sesuatu yang lebih umum, kemudian dilanjutkan dengan mencantumkan penjelasan. Media pembelajaran yang dipilih dengan menyesuaikan dari kedalaman materi dan hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

c. Ketersediaan Media

Media yang digunakan harus tersedia di sekolah, jika media yang akan digunakan tidak ada, maka guru hendaknya membuat, namun jika guru tidak mampu

membuat maka menggunakan media alternatif yang terdapat di sekolah

d. Ketrampilan dan Kemampuan Guru dalam menggunakan Media

Apapun media yang dipilih, guru hendaknya bisa menggunakan media pembelajaran itu dengan baik.

Ketrampilan guru saat menggunakan media merupakan penentuan nilai beserta kemanfaatan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran, ketrampilan dapat ditularkan kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu terampil saat menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

e. Ketersediaan Waktu

Media pembelajaran yang baik perlu adanya waktu pembuatan serta kreativitas dalam membuatnya sehingga mampu bermanfaat bagi peserta didik dan sekolahnya.

f. Kesesuaian dengan Perkembangan Taraf Berpikir Siswa

Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat kemampuan peserta didik. Misalnya, media pembelajaran yang canggih kurang tepat untuk taman kanak-kanak, dan mungkin cukup hanya dengan benda mainan saja.

Selanjutnya menurut Arsyad (2011), mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan Tujuan yang Ingin dicapai
- b. Sesuai dengan Isi Pelajaran
- c. Praktis Luwes dan Bertahan
- d. Sesuai dengan Kemampuan dan Ketrampilan Guru
- e. Sesuai dengan Pengelompokan Sasaran
- f. Mutu Teknis

Selain itu terdapat dalam memilih media pembelajaran juga harus memperhatikan kriteria yang berkualitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya Arsyad (2012), mengemukakan 5 prinsip dalam pemilihan media yang akan digunakan ketika kegiatan pembelajaran adalah:

- a. Kesesuaian, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Kejelasan sajian, media yang dipilih juga harus dapat menyajikan kejelasan materi sesuai konteks dengan memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya
- c. Kemudahan akses, media yang dipilih harus dipertimbangkan ketersediaan fasilitas sehingga peserta didik mampu mengakses dengan mudah

- d. Keterjangkauan, media yang dipilih juga harus mempertimbangkan keterjangkauan pembiayaan, baik pembuatan, pengadaan maupun perawatannya
- e. Ketersediaan, media yang dipilih harus mempertimbangkan ketersediaan lingkungan

Pada hakikatnya, dalam pemilihan media pembelajaran dengan memperhatikan kriteria tertentu yaitu dengan mempertimbangkan capaian tujuan pembelajaran, tidak memiliki aturan tertentu atau ketentuan baku dalam pemilihan media pembelajaran. Dalam pembuatan media juga dibutuhkan ketepatan perancangan serta pengaturan desain yang teratur sehingga pesan yang disampaikan akan diterima baik oleh penerima pesan.

Menurut Tway (1992), terdapat aspek penting dalam merancang suatu tampilan (*screen*). Dari tampilan yang diatur sedemikian rupa harapannya akan memudahkan pengguna dalam menerima pesan. Pendapat ini sejalan dengan (Sutopo, 2003) dalam merancang tampilan, perancang harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya :

- a. Tidak boleh melebihi 3 *window* pada satu *screen*
- b. Tampilan memiliki kecepatan yang stabil
- c. Tampilan yang disajikan konsisten dari awal hingga akhir

- d. *Button* diletakkan pada tempat yang mudah sehingga pengguna mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan

Dalam merancang suatu tampilan (*screen*) atau juga disebut desain visual, diperlukan pengaturan penempatan elemen grafik yang digunakan pada *interface*, termasuk *layout* secara keseluruhan, menu, desain *form*, warna, *coding* dan penetapan tiap bagian informasi. Kombinasi dari beberapa elemen tersebut akan menjadi baik dan saling bekerjasama apabila memperhatikan pedoman saat membuat desain visual, yaitu mencakup kejelasan, konsistensi dan estetis.

a. Kejelasan Visual

Kejelasan visual harus disajikan dengan jelas sehingga tidak membingungkan oleh para pengguna.

Berikut persyaratan yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kejelasan visual, meliputi:

- 1) Kesamaan – kedua bentuk visual memiliki properti yang kelihatan dimiliki oleh keduanya
- 2) Pendekatan – kedua bentuk visual memiliki properti yang dimiliki bersama-sama
- 3) Penutupan – bentuk visual dapat menutup suatu area yang sama

4) Kontinuitas – suatu bentuk visual akan terhubung dengan bentuk berikutnya menurut garis lurus.

b. Konsistensi

Bentuk dari visual dengan kekonsistenan yang stabil akan mempermudah pengguna dalam menggunakannya. Konsistensi seharusnya diatur pada desain keseluruhan. Karena apabila saat membuat tidak dengan konsisten maka pengguna akan sulit dalam memahami dan menjalankan suatu media.

Adapun cara untuk mendapatkan konsistensi adalah:

- 1) Pewarnaan pada elemen yang sama, bertujuan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda
- 2) Pesan dari sistem ditampilkan pada tempat tertentu yang mudah dicari, bertujuan agar pengguna tidak selalu mencari-cari untuk menemukannya
- 3) Penggunaan *icon* dan *symbol* seharusnya sama untuk operasi yang sama juga.

c. Estetis

Pada tampilan desain agar terlihat komunikatif dan estetis, perlu dikonsepsi dengan tata letak serta mengatur elemen-elemen *layout*, seperti teks *image*, animasi, serta video.

Empat prinsip dasar elemen layout adalah:

- 1) Kesatuan. Elemen-elemen desain diletakkan dengan sedemikian rupa, sehingga menjadi kesatuan informasi
- 2) Keseimbangan. Elemen-elemen desain harus diletakkan sedemikian rupa, sehingga tampilan halaman maupun keseluruhan menjadi seimbang
- 3) Irama. Garis irama (*grid*) vertikal dan horizontal digunakan untuk simetris maupun asimetris.

e. **Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi**

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran dengan bentuk animasi ini merupakan suatu inovasi untuk mendorong peserta didik dalam belajarnya. Adapun kelebihan dan dari penggunaan media animasi yaitu: 1) membuat ukuran objek yang menjadi cukup besar dan cukup kecil; 2) memudahkan guru dalam penyajian materi; 3) memiliki lebih dari satu media yang *convergen*, dengan menggabungkan unsur audio dan visual; 4) menarik perhatian peserta didik agar motivasi belajarnya meningkat; 5) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; 6) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan isi materi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari guru. Sedangkan kekurangan dalam penggunaan media animasi ini antara lain: 1) membutuhkan

biaya yang cukup mahal; 2) memerlukan software khusus untuk membukanya; 3) membutuhkan kreatifitas dan ketrampilan yang inovatif untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran; 4) tidak selalu menghasilkan gambar realitas seperti video atau fotografi (Johari et al., 2016).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media animasi ini selain memudahkan guru dalam menyajikan informasi kepada peserta didik juga mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar kreatif. Perpaduan sajian animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D) ini harapannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mampu mendongkrak keberhasilan dalam pembelajaran, namun dibalik kelebihan juga ada usaha yang dikeluarkan seperti biaya yang cukup mahal, kreatifitas dan inovasi lainnya untuk mendapatkan hasil maksimal suatu media.

f. **Media Animasi Asteru**

Kata Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang memiliki kata dasar "*to Anime*" yang didalam kamus Indonesia-Inggris berarti menghidupkan, atau dapat dikatakan menmbuat hidup benda mati. Animasi juga dapat dikatakan beberapa rangkaian gambar yang membentuk gerakan. Kelebihan dari animasi dengan media lain adalah dengan kemampuan yaitu

untuk menjelaskan suatu keadaan setiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Bastiar Ismail Adkhar, 2016). Penggunaan animasi sangat cocok untuk merealisasikan sesuatu yang semu menjadi lebih nyata.

Media pembelajaran bernama Asteru ini memiliki kepanjangan Media Animasi Materi Hidup Rukun dimana media ini berbasis digital berbentuk aplikasi, yang didalamnya terdapat materi tentang hidup rukun di lingkungan masyarakat. Media ini dikatakan animasi karena memang didalamnya terdapat beberapa tokoh yang bergerak. Dengan menggabungkan video, audio serta animasi sederhana kedalam suatu proyek.

2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan mengajarkan seseorang bersikap saling menghargai serta toleransi terhadap suatu permasalahan. Sesuai dasar Negara yang Indonesia miliki yakni Pancasila, menjadikan Pendidikan sebagai pondasi untuk mendidik anak ke ranah yang lebih baik. Pancasila erat kaitannya dengan mata pelajaran PKn. PKn sendiri merupakan kependekan dari Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut pendapat The National Curriculum Council (Edwards, J. dan Fogelman, 2000), menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (Education for Citizenship)

memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap yang diharapkan mampu menggali serta menetapkan keputusan yang memiliki pengetahuan serta mampu melaksanakan hak dan kewajiban di ranah masyarakat demokratis.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan “Harapan dari penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu menekankan pada unsur pendidikan dan karakteristik dari peserta didik” (Susilo, 2015). Mata pelajarannya Pendidikan Kewarganegaraan juga menanamkan sikap moral peserta didik serta sebagai jati diri suatu bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan yang berpondasikan Pancasila serta sikap moral ini akan terus *continue* untuk membentuk karakter peserta didik, sehingga ketika karakter sudah tertanam di dalam jiwa peserta didik, maka peserta didik akan mampu berpartisipasi serta berperan aktif dalam membela negara. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Astika (2015) yang menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan peserta didik bagaimana bersikap dan membentuk kepribadian baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat”. Pendapat lain mengatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan yang berguna

bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat” (Rachmadtullah & Wardani Reza, 2016).

Dari pendapat diatas maka Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai suatu pendidikan yang diberikan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki sikap moral dan karakter yang baik serta mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi orang lain di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

b. Materi Hidup Rukun di Masyarakat

Mata pelajaran sebagai sarana pembelajaran berupa seperangkat kompetensi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Penentuan materi baiknya disusun dan disesuaikan dengan kompetensi yang nantinya akan dicapai. Mudahnnya suatu materi pembelajaran harus dapat mengantarkan peserta didik sebagai sosok individu yang sebagaimana dituliskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar (Wiyani, 2013:125).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diberikan di Sekolah Dasar utamanya di kelas 2 menekankan pada ranah kerukunan, dimana dalam subtema terbagi menjadi Hidup rukun di rumah, Hidup rukun di sekolah, Hidup rukun di tempat bermain, dan Hidup rukun di lingkungan masyarakat.

Peserta didik diharapkan mampu menerapkan kerukunan di berbagai tempat sesuai nilai-nilai Pancasila.

Pemilihan mata pelajaran PKn pada Tema 1 Subtema 4 materi Hidup rukun di masyarakat karena peserta didik dalam memahami sikap serta menerapkan sesuai sila pancasila masih terbilang kurang. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi Hidup Rukun pada lampiran 1 halaman 77.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasmira et al., 2017) tentang penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Ngapa. Dalam penggunaan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan media video animasi yang didapat pada hasil pretest memiliki rata-rata 59,07 namun setelah menggunakan media video animasi terlihat pada siklus I, rata-rata yang di dapat adalah 70 dan pada siklus II mencapai rata-rata 83,15.

Selanjutnya, penelitian yang serupa dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (M. I. Muslimin, 2012) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD menunjukkan sebelum diterapkannya media pembelajaran atau ketika dilakukan pretest, memperoleh rata-rata sebanyak 65,97 atau sekitar 26,08% kemudian setelah diterapkan media pembelajaran dan dilanjutkan posttest maka memperoleh

76,84 atau sekitar 52,17%. Jika dilihat dari pretest dan posttest dengan jumlah peningkatan yang lumayan signifikan maka dalam penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan nilai peserta didik.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh (Bastiar Ismail Adkhar, 2016) tentang Animasi media berbasis Powtoon kelas 2 mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa media ini dikategorikan valid oleh ahli materi karena memenuhi presentase 81,3% dari nilai maksimum 100% atau dapat dikatakan dengan kategori baik. Selanjutnya untuk ahli media menyebutkan sangat baik dengan 93,33%, dari aspek tampilan 82% berkategori baik serta kualitas teknis dan keefektifan dinyatakan sangat baik 82,22% dengan dibuktikan hasil uji t Sehingga pada rentang acuan tersebut media dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan peneliti yang menjadi pembeda adalah penelitian ini berfokus pada pengembangan media animasi berupa aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat.

2.3 Kerangka Berpikir

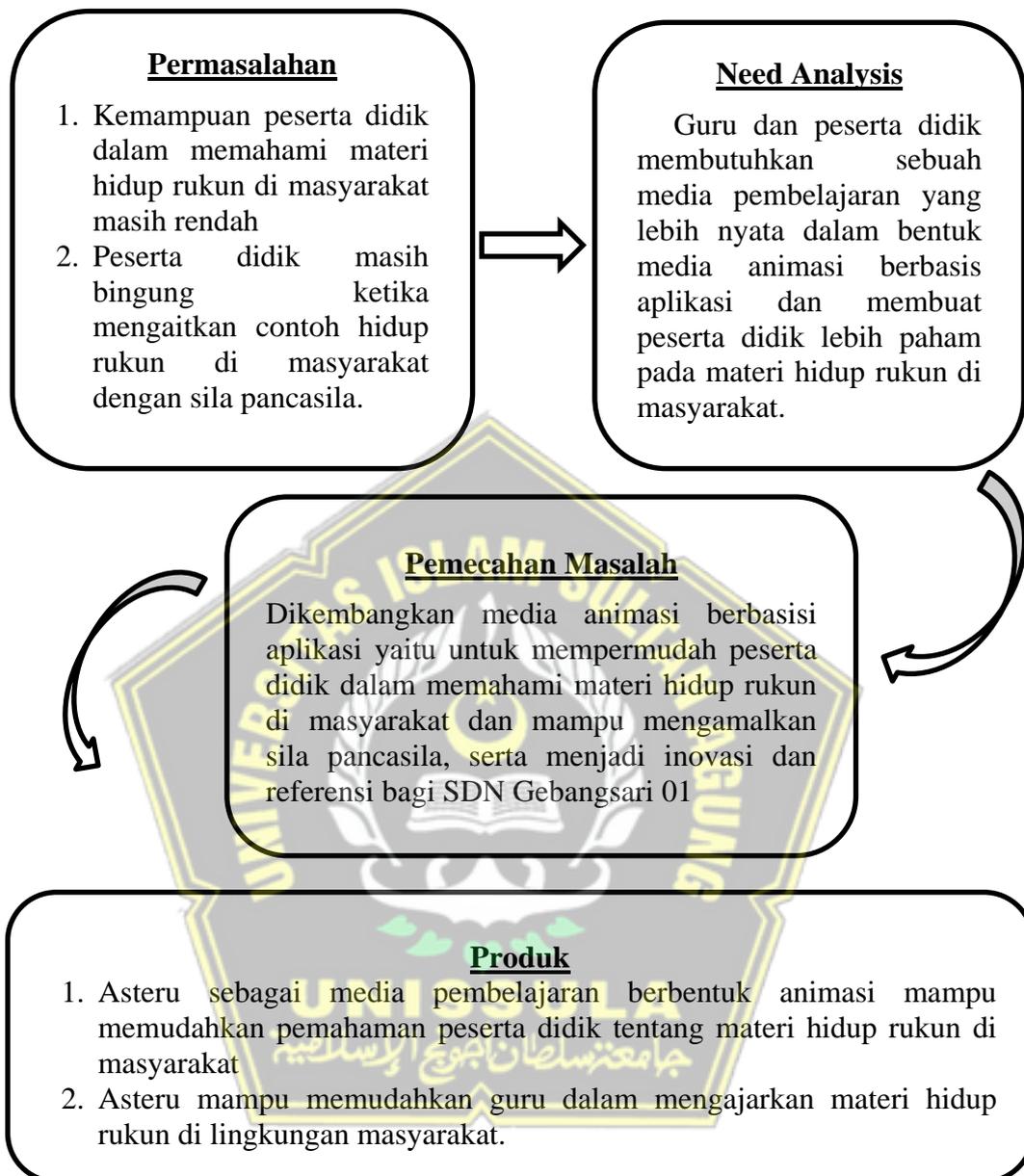
Kemampuan peserta didik pada materi yang berkaitan dengan hidup rukun, terutama pada subtema materi hidup rukun di lingkungan masyarakat tergolong masih rendah. Hal ini terbukti bahwa ketika peserta didik diberi latihan soal masih terlihat sedikit bingung sehingga hasil dari latihan soalpun terbilang belum maksimal. Peserta didik merasa sulit dalam mempelajari materi hidup rukun di lingkungan masyarakat apabila dikaitkan

dengan pengamalan sila pancasila. Selain itu untuk penggunaan media pembelajaran yang terdapat di SDN Gebangsari 01 masih minim, guru lebih sedikit dalam penggunaan penerapan media berbasis aplikasi.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya suatu pengenalan serta pengembangan sebuah media animasi berbasis aplikasi, guna mengatasi permasalahan terkait materi hidup rukun di lingkungan masyarakat serta pengamalan sila pancasila. Kemudian perlu dibuatnya suatu perencanaan dalam merancang produk awal yang berupa aplikasi Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun). Untuk selanjutnya Asteru akan di uji validasi oleh para ahli akademisi, selanjutnya sebelum aplikasi Asteru layak digunakan sebagai media pembelajaran, perlu adanya revisi tiap bagian detailnya untuk dijadikan sebagai produk akhir, sehingga media Asteru dapat digunakan sebagai alternatif yang tepat untuk menunjang kemajuan peserta didik pada materi hidup rukun di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan penyajian teoritik tersebut, dapat kerangka berpikir seperti dibawah ini:

UNISSOLA
جامعته سلطان أبجوج الإسلامية



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gebangsari 01 dengan menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti hingga menghasilkan produk baru dan diuji keefektifannya (Sugiyono, 2013). Selanjutnya menurut Adkhar (2016) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk mendapatkan hasil berupa produk melalui tahapan pengembangan.

Penelitian pengembangan merupakan proses untuk mengkaji sistematis pendesaian, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang dihasilkan harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan efektifitas (Seels, 1994).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah suatu penelitian dimana didalamnya terdapat beberapa tahapan untuk meneliti, mengkreasi, menginovasi atau memodifikasi produk yang telah ada sebelumnya menjadi produk yang lebih bermanfaat dengan cara mendesain, melakukan penkajian ulang serta menguji kepraktisan, keefektifan sehingga menghasilkan produk yang lebih unggul.

3.2 Prosedur Penelitian

1. Pengertian Model Pengembangan

Tahapan yang dilaksanakan dalam suatu penelitian juga menggunakan model pengembangan. Menurut Sugiyono (2013) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah penelitian untuk memperoleh serta menguji keefektifan suatu produk. Agar bisa memperoleh produk yang layak di masyarakat perlu menggali informasi kebutuhan mendalam dan uji keefektifan agar nantinya dapat berguna bagi masyarakat luas. Pengembangan *Research & Development* merupakan sebuah metode yang bertujuan merumuskan, menghasilkan dan menguji suatu produk yang efektif dan efisien (Putra, 2015).

Berdasarkan pendapat diatas, penelitian dan pengembangan dapat dijabarkan sebagai suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memperoleh suatu produk tertentu melalui analisis, uji coba, uji kelayakan, uji keefektifan sehingga produk dapat digunakan secara efektif dan bermanfaat bagi pengguna.

2. Model Pembelajaran ADDIE

Dalam penelitian dan pengembangan perlu adanya persiapan dalam proses sesuai tahapan pembuatan sehingga nantinya produk dapat digunakan dengan maksimal. Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian dan pengembangan *research and development* ini mengarah pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE

dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. *ADDIE* sendiri merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implement* dan *Evaluation*. Menurut Branch model ini berfungsi sebagai pedoman yang tepat untuk mengembangkan suatu produk (Branch, 2010).

Langkah-langkah dalam pengembangan *ADDIE* yaitu: *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*. Menurut Branch (2010) “*The ADDIE concept for this application of ADDIE is that international learning should be student centered, inovative, authentic and inspirational*” yang berarti memiliki makna sebagai sumber belajar yang efektif.

Berikut merupakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan *research and development* model *ADDIE* yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk melihat seberapa jauh peserta didik dapat memahami materi hidup rukun utamanya di lingkungan masyarakat, oleh karena itu perlu dilakukan pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran. Selanjutnya pada tahapan evaluasi akan diadakan tes akhir untuk mengetahui seberapa sejauh mana pemahaman peserta didik. Selain itu juga dilakukan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik sebagai umpan balik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan langkah-langkah *ADDIE* dijelaskan dalam Branch sebagai berikut:

1. Analyze (Tahapan Analisis/mengamati)

a. *Performance Analysis*

Analisis ini dilakukan peneliti secara langsung melalui wawancara dengan guru kelas 2 SDN Gebangsari 01, yaitu Ibu Djuni membahas terkait permasalahan yang dialami selama ini. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran serta bagaimana cara menemukan solusi yang tepat sehingga permasalahan dapat teratasi.

b. *Need Analysis*

Kebutuhan dari analisis ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pembelajaran, dan dari wawancara

bersama Ibu Djuni selaku wali kelas 2B, peneliti jadi mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik yaitu media pembelajaran berupa suatu aplikasi berbentuk video animasi yang diharapkan mampu mempermudah pemahaman peserta didik pada materi Hidup rukun di lingkungan masyarakat.

2. Design (Tahapan Desain/Perancangan)

Pada tahapan ini digunakan peneliti untuk merancang bagaimana isi dan kesesuaian materi berdasarkan data yang diperoleh. Dari tampilan, isi, kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi serta cara penyampaian. Rancangan produk yaitu berupa media aplikasi berbentuk animasi materi hirup rukun (Asteru) yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik berdasarkan penerapan sila pancasila.

3. Development (Tahapan Pengembangan)

Pada tahapan ini digunakan peneliti untuk menyusun media Asteru pada materi hidup rukun untuk melihat pemahaman peserta didik sejauh apa. Proses pengembangan media Asteru ini diambil dari beberapa referensi yaitu buku, internet, serta media yang berkaitan dengan isi materi. Nah sebelum ketahap selanjutnya media akan divalidasi untuk memperbaiki terlebih dahulu sebelum nantinya digunakan.

4. Implementasi (Tahapan Penerapan/pengaplikasian)

Pada tahapan ini digunakan peneliti untuk melakukan pengaplikasian produk yang telah dikembangkan yaitu Media Asteru (Media Animasi materi Hidup Rukun) berbasis digital yang dapat digunakan untuk kelas 2 SDN Gebangsari 01.

5. Evaluate (Tahapan Mengevaluasi)

Tujuan dari *evaluate* adalah untuk mengetahui kepraktisan serta menilai kualitas suatu produk. Penilaian Media Asteru pada materi hidup rukun di lingkungan masyarakat dapat diketahui melalui respon angket guru dan respon angket peserta didik. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk Asteru, maka penilaian ini akan menjadi evaluasi bagi peneliti untuk percobaan selanjutnya ke tahap yang lebih baik.

3.3 Desain Rancangan Produk

Media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki rancangan sebagai berikut:



Gambar 3.2. Tampilan Awal Aplikasi

Pada desain tampilan awal, terdapat logo fakultas dan logo Universitas. Selanjutnya terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk menuju ke halaman utama.



Gambar 3.3. Tampilan Menu Media Asteru

Pada tampilan selanjutnya menu yang disajikan adalah menu utama. Kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan komponen yang paling utama dalam konsep pembuatan media. Selanjutnya terdapat petunjuk pemakaian, selanjutnya terdapat kuis, dan yang paling utama adalah menu materi dan terdapat juga menu perancang profil.

Selain itu terdapat tombol “HOME” yang digunakan untuk mengarahkan ke menu utama, dan yang terakhir terdapat anak panah di sebelah kanan bawah yang bertujuan untuk mengarahkan ke halaman selanjutnya.



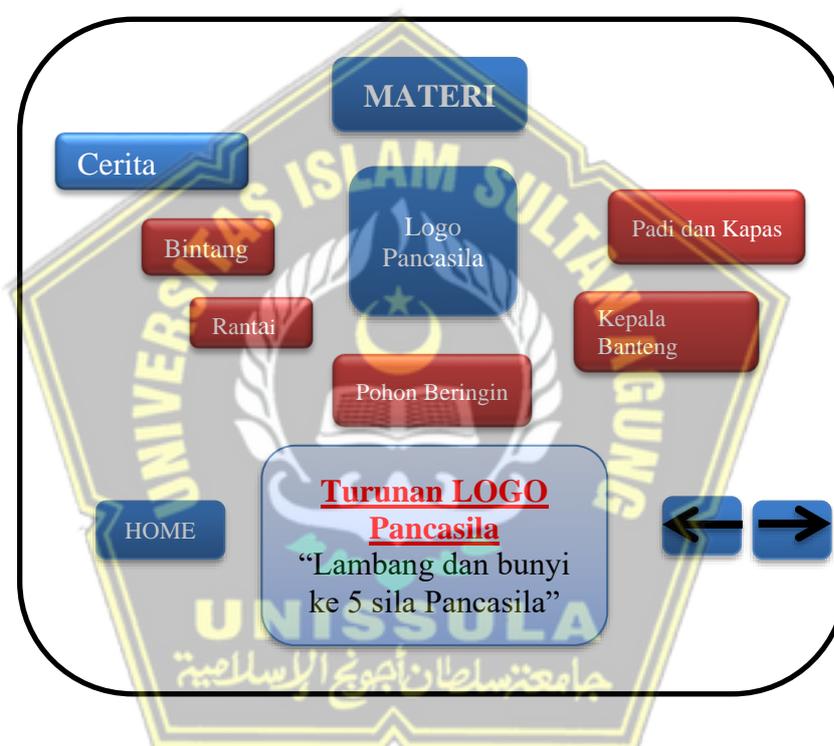
Gambar 3.4. Tampilan KI dan KD Media Asteru

Pada tampilan selanjutnya terdapat KI dan KD. Pada menu ini menjelaskan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dibahas dalam pembelajaran.



Gambar 3.5. Tampilan Petunjuk Media Asteru

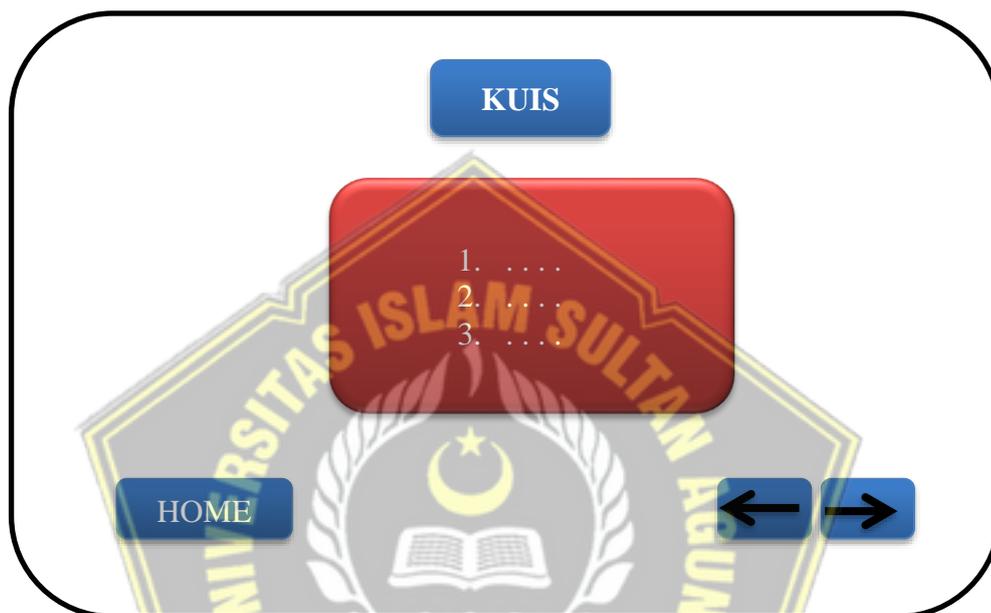
Pada menu petunjuk terdapat macam-macam *icon* yang bertujuan untuk memberikan keterangan terkait tombol dan fungsi dari tombol tersebut, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Selain itu terdapat panah ke arah kiri yang bertujuan untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya, dan untuk mengarahkan ke halaman selanjutnya maka digunakan panah kanan.



Gambar 3.6. Tampilan Materi Media Asteru

Pada tampilan materi terdapat beberapa *icon* penting yang harus diperhatikan. Yang pertama terdapat logo Pancasila, yang bertujuan agar membangun motivasi peserta didik, memperkenalkan bahwa Pancasila adalah lambang negara dan merupakan simbol dari negara Indonesia.

Terdapat cerita singkat berbentuk video untuk mengajak pengguna merasakan pembelajaran nyata. Selain itu terdapat gambar kelima sila Pancasila yang nantinya akan dirancang tiap sila menjelaskan bunyi sila Pancasila dan menjelaskan penerapan sila di lingkungan masyarakat.



Gambar 3.7. Tampilan Kuis Media Asteru

Pada tampilan kuis, terdapat kuis atau tes yang bertujuan untuk mengetahui apakah setelah melihat video yang disajikan, peserta didik mampu memahami serta dapat mengerjakan dengan benar atau tidak.



Gambar 3.8. Tampilan Hasil Kuis Media Asteru

Setelah selesai mengerjakan kuis, maka peserta didik bisa melihat skor yang mereka dapat, sehingga pengguna dapat mengetahui skor dari kuis yang telah dikerjakan.

Untuk *icon* mulai ulang adalah mengarahkan pengguna untuk mengulangi pengerjaan kuis, namun apabila menekan tombol selesai maka akan kembali ke menu utama.



Gambar 3.9. Tampilan Profil Perancang Media Asteru

Pada tampilan profil perancang, terdapat identitas penulis dilengkapi dengan alamat, email dan nama universitas.

3.4 Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Data dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan guru / wali kelas 2B yakni Ibu Djuni Suwartiningsih, S.Pd.SD di SDN Gebangsari 01 untuk mengetahui permasalahan yang sedang dialami di kelas.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan peneliti adalah peserta didik SDN Gebangsari 01 kelas 2B dengan jumlah peserta didik 28 orang.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada saat penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan angket / kuisisioner. “Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.” (Sugiyono, 2011). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Ainin (2013) yaitu angket adalah suatu instrumen penilaian yang dinilai oleh validator melalui angket validasi ahli terhadap produk yang akan dikembangkan.

Angket atau kuisioner digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran dengan menggunakan lembar validasi yang diisi oleh validator ahli, serta angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media Asteru.

Masing-masing instrumen yang akan digunakan memiliki kisi-kisi, diantaranya yaitu:

a. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media

Pedoman kisi-kisi lembar validasi media untuk menguji kelayakan media Asteru yang akan diuji oleh ahli dari akademisi yang terdiri atas 20 pernyataan. Adapun kisi-kisi lembar validasi media untuk ahli terdapat pada lampiran 2 halaman 77.

b. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

Pedoman kisi-kisi lembar angket respon untuk guru untuk menguji kepraktisan dalam pembelajaran terdiri atas 15 pernyataan. Adapun kisi-kisi lembar dari angket respon guru terdapat pada lampiran 4 halaman 80.

c. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

Pedoman kisi-kisi lembar angket respon peserta didik dalam pembelajaran terdiri atas 10 pernyataan yang terdiri dari perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual. Berikut merupakan kisi-kisi lembar dari angket respon peserta didik yang terdapat pada lampiran 6 halaman 83.

d. Tes

Teknik pengumpulan data selanjutnya berupa tes. Tes yang disajikan bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Tes merupakan suatu alat untuk mengukur suatu objek (Widoyoko, 2012). Sehingga dilakukan tes memiliki tujuan untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik berdasarkan KKM sekolah yaitu 75. Adapun kisi-kisi soal tes terdapat pada lampiran 8 halaman 86.

Setelah mendapatkan hasil tes, maka langkah selanjutnya adalah menghitung skor peserta didik, sehingga dapat dilihat capaian tiap-tiap peserta didik. Dibawah ini termasuk rumus yang digunakan dalam menentukan hasil capaian peserta didik yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum_i^k = 1^x i}{\sum_i^k = 1^x i maks} \times 100$$

Keterangan:

X = nilai siswa

$\sum_i^k = 1^x i$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum_i^k = 1^x i maks$ = jumlah skor maksimal

3.6 Uji Kelayakan

Produk pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi dapat diketahui kelayakannya melalui uji kelayakan. Uji kelayakan dilakukan oleh dua validator ahli. Validator ahli akademisi dilakukan oleh 2 dosen

yakni Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd, M.Pd sebagai validator materi pembelajaran dan Bapak Bagus S.W.P, S.Kom, M.Cs sebagai validator media aplikasi.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, terdapat 2 cara yang digunakan untuk menentukan teknis analisis data, yaitu:

1. Analisis Deskripsi Kualitatif

Data kualitatif merupakan data dalam bentuk analisis deskriptif yang diperoleh dari hasil angket/kuisisioner yang didalamnya memuat pendapat, saran dan tanggapan dari validator demi perbaikan media pembelajaran Asteru, sehingga menjadi layak untuk digunakan dalam ranah yang lebih luas. Analisis data digunakan sebagai fokus dalam perbaikan produk penelitian media animasi.

2. Analisis Deskripsi Kuantitatif

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Kevalidan produk berupa media pembelajaran dinilai oleh 2 ahli akademisi yang masing-masing menilai menggunakan angket/kuesioner. Validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran Asteru yang dikembangkan apakah media ini layak atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan media tersebut.

Pengisian angket/kuesioner disajikan dalam data skala 5 (skala likert) yang kemudian dikonverensikan dalam persentase

untuk mengetahui batasan minimum validasi dan nilai responden dengan gambaran seperti dibawah ini:

Tabel 3.1. Pedoman Penskoran Angket

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup (C)	3
4.	Kurang (K)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : (Widoyoko, 2012)

Penghitungan skor mampu dihitung apabila seluruh data sudah terkumpul berdasarkan angket yang diisi, selanjutnya pemerolehan skor pada tiap aspek dijumlahkan secara keseluruhan untuk menentukan media Asteru layak atau tidak. Skor data yang diperoleh kemudian dikonverensikan dalam bentuk persentase. Peneliti menggunakan rumus dari Arikunto (Rohmah, 2016), sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X = 100\%$$

Gambar 3.10. Rumus Persentase Kelayakan

Keterangan :

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Hasil data yang diperoleh dikonverensikan dalam bentuk kalimat kualitatif dengan ketentuan kriteria kelayakan. Adapun pedoman dan kriteria tingkat kelayakan dengan ketentuan berikut:

Tabel 3.2. Kriteria Tingkat Kelayakan

Bobot nilai	Kategori	Penilaian
5	Sangat layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Kurang layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat tidak layak	$0 < N \leq 20$

Sumber : (Kholipah, S., dan Pritandhari, 2020)

Pengembangan media dapat dikatakan sangat valid dan valid atau sangat layak dan layak oleh ahli apabila dalam pemerolehan skor $\geq 61\%$.

b. Analisis Data Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Analisis data yang didapat dari angket respon guru dan peserta didik kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Adapun cara penilaian dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013), sebagai berikut:

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

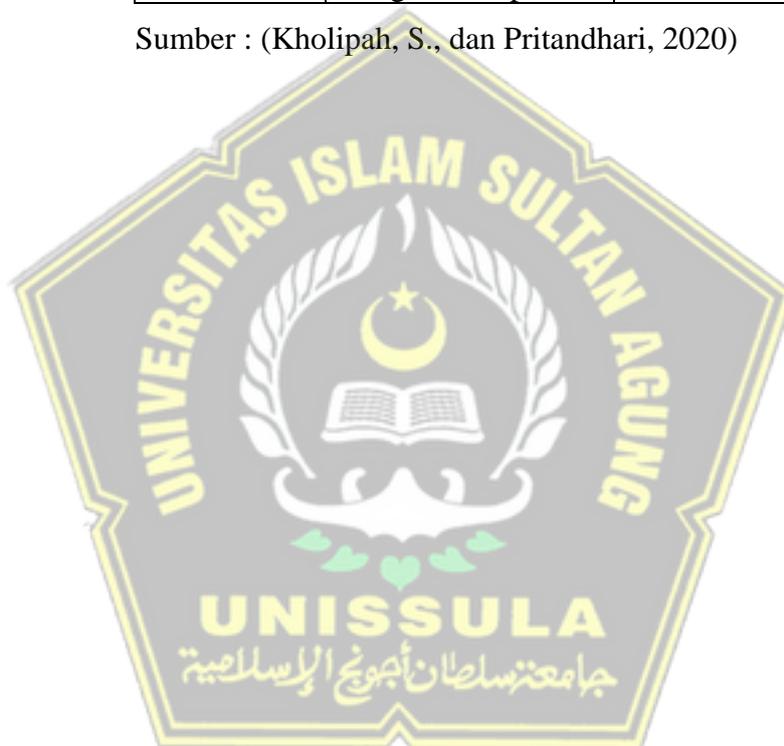
Gambar 3.11. Rumus Persentase Kepraktisan

Selanjutnya untuk mengetahui hasil tingkat kepraktisan pada media *Asteru* yaitu melalui ketentuan berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Bobot nilai	Kategori	Penilaian
5	Sangat praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 80$
3	Kurang praktis	$40 < N \leq 60$
2	Tidak praktis	$20 < N \leq 40$
1	Sangat tidak praktis	$0 < N \leq 20$

Sumber : (Kholipah, S., dan Pritandhari, 2020)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media *Asteru* berbasis digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implement, evaluate*. Adapun penjelasan dari tahapan yang telah dilaksanakan peneliti dalam penelitian pengembangan media sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahapan penelitian yang paling pertama dilakukan. Tahap ini digunakan untuk mengamati kebutuhan dalam pengembangan media *Asteru* berbasis digital. Pada tahap ini terdiri dari *performance analysis* dan *need analysis*.

- a. *performance analysis*

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SDN Gebangsari 01, Ibu Djuni Suwartiningsih, S.Pd.SD wali kelas 2B, dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran yang mengacu pada materi “Hidup Rukun”, khususnya di subtema 4 yaitu Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat. Penggunaan media yang terbatas mengakibatkan kurangnya bersemangatnya peserta didik, itupun menjadi salah satu kendala pada proses pembelajaran.

b. *need analysis*

Berdasarkan analisis kebutuhan, perlu adanya pengembangan suatu media berbasis digital agar bisa membantu guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi hidup rukun di lingkungan masyarakat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Tahap *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil dari tahap analisis, dijadikan sebagai dasar untuk merancang suatu media. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk berupa media yang diberi nama “Media Asteru” dengan kepanjangan “Media Animasi Materi Hidup Rukun”.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Perancangan Produk

Pada tahap pengembangan, yang akan dikembangkan antara lain:

1) Tampilan Awal



Gambar 4.1. Tampilan Awal Asteru

Bagian tampilan awal media **Asteru** terdapat logo universitas dan logo fakultas. Selain itu terdapat gambar tiga anak yang melambaikan tangannya dan disebelahnya ada kotak bertuliskan “MULAI” tujuannya untuk membangun minat peserta didik dulu yang kemudian diarahkan masuk ke dalam dunia Asteru.

2) Tampilan Menu



Gambar 4.2. Tampilan Menu Asteru

Setelah berhasil masuk, terdapat tampilan MENU utama, diantaranya ada menu KI dan KD, petunjuk, profil pembuat, materi dan kuis.

3) Tampilan KI dan KD



Gambar 4.3. Tampilan KI dan KD Asteru

Didalam menu KI dan KD akan dijabarkan lagi terkait KI dan KD yang akan diambil peneliti sebagai bahan penelitian.

4) Tampilan Petunjuk



Gambar 4.4. Tampilan Petunjuk Asteru

Pada tampilan petunjuk terdapat beberapa menu *icon* dan keterangannya. Menu *icon* disini bertujuan supaya peserta didik tidak kebingungan dalam mengaplikasikan media.

5) Tampilan Profil pembuat



Gambar 4.5. Tampilan Profil pembuat Asteru

Didalam menu profil, terdapat biodata pembuat media. Peserta didik bisa melihat perancang media pembelajaran yang akan mereka gunakan ketika pembelajaran berlangsung.

6) Tampilan Materi

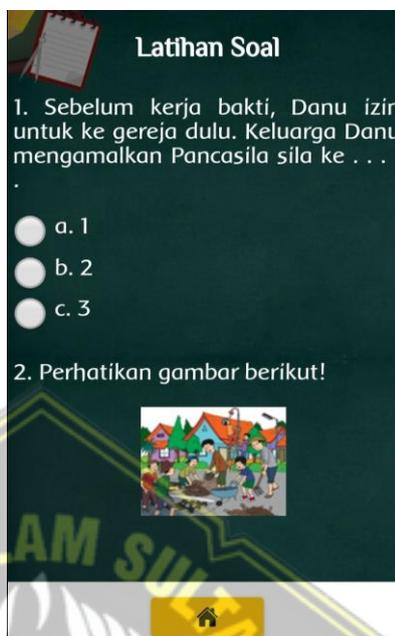


Gambar 4.6. Tampilan Materi Asteru

Pada tampilan materi disini dirancang dengan semenarik mungkin, harapannya peserta didik mampu belajar namun dengan nuansa menonton film. Pada gambar diatas peserta didik bisa memutar video yang terdapat di bagian bawah burung Garuda. Materi yang dikemas rapi meliputi audio, visual dan audio-visual, menjadikan gambar yang dilihat seakan-akan nyata, sehingga peserta didik bisa merasakan sensasi didalam dunia Asteru.

Selanjutnya, pada burung Garuda terdapat simbol ke lima sila pancasila, yang masing-masing *icon* sila tersebut dapat di *click* dan dilihat materi yang lebih dalam.

7) Tampilan Kuis



Gambar 4.7. Tampilan Kuis Asteru

Pada tampilan kuis, peserta didik dapat mengerjakan tes berupa pilihan ganda dengan jumlah 25 soal.



Gambar 4.8. Tampilan Kuis Asteru

Setelah peserta didik selesai mengerjakan 25 soal pilihan ganda, maka skor bisa dilihat pada kotak yang terdapat kunci didalamnya. Peserta didik dapat mengetahui masing-masing skor ketika menekan kotak kunci evaluasi.

b. Validasi Produk

Hasil rancangan produk yang sudah berbentuk aplikasi selanjutnya divalidasi oleh dua validator, yaitu Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd, Bapak Bagus S.W.P, S.Kom., M.Cs. Validasi yang dilakukan oleh kedua validator merupakan penilaian yang mencakup aspek pemilihan media, aspek tampilan, aspek desain visual dimana masing-masing memiliki perannya didalam media tersebut. Tidak hanya memberikan penilaian, validator juga memberikan berupa masukan berupa saran yang nantinya media dapat diperbaiki sebelum diaplikasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi dari validator pertama yaitu Ibu Nuhyal Ulia diperoleh skor 88 dengan persentase 88%. Sementara hasil validasi dari validator kedua yaitu Bapak Bagus diperoleh skor 93 dengan persentase 93%.

Hasil persentase dari kedua validator disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Tabel Validasi Media

Validasi Ahli	Skor	Persentase
Validator1	88	88%
Validator2	93	93%
Rata-rata	90,5	91%

Berdasarkan tabel 4.1 yaitu tabel validasi media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 90,5 dengan persentase 91%. Validasi produk dilihat dari beberapa aspek yang mencakup aspek pemilihan media, aspek tampilan, aspek desain visual. Aspek pertama memperoleh skor 71 dengan persentase 88,75%, sedangkan aspek yang kedua memperoleh skor 54 dengan persentase 90% dan aspek yang ketiga memperoleh skor 56 dengan persentase 93,3%.

c. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, maka didapatkan kritik dan saran membangun dari validator sehingga peneliti melakukan perbaikan terhadap media Asteru. Berikut perbaikan yang dilakukan peneliti:

1. Gambar lebih dibesarkan



Gambar 4.9. Sebelum gambar direvisi

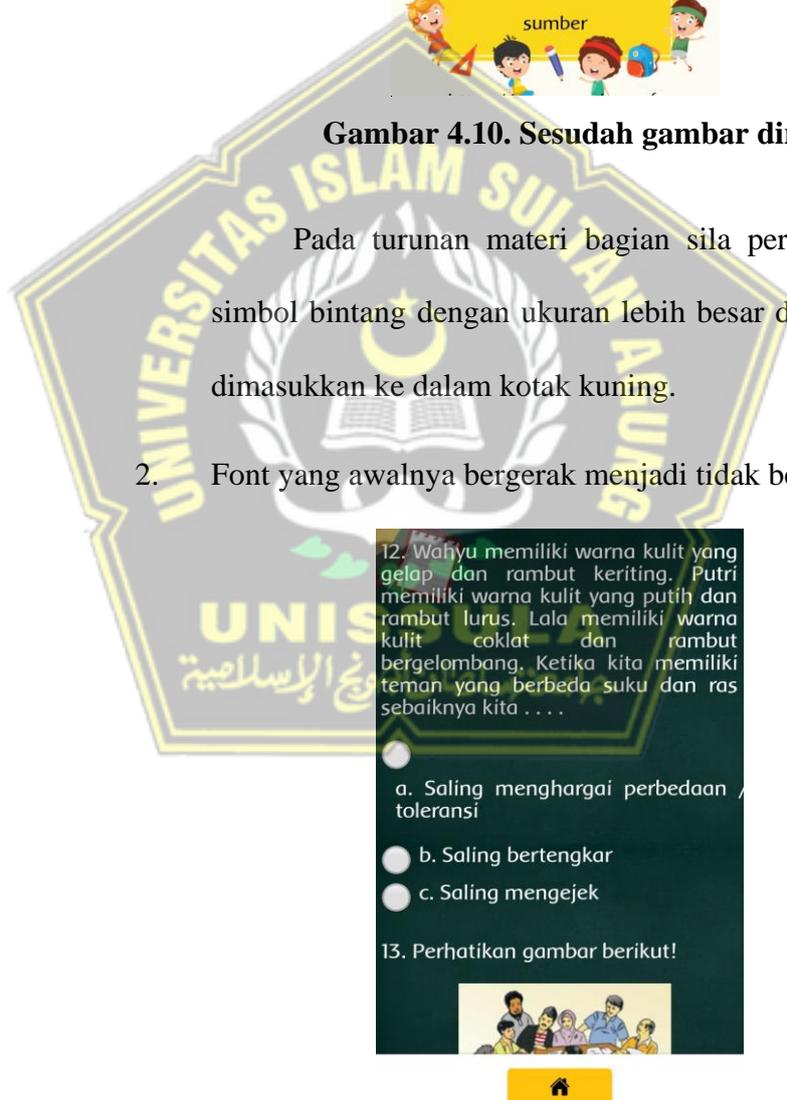
Pada turunan materi bagian sila pertama terdapat simbol bintang dengan ukuran lebih kecil. Sehingga revisi dari validator adalah membesarkan gambar yang terdapat pada aplikasi. Selain itu pada font sumber melebihi kotak kuning sehingga mendapat revisi untuk memasukkan ke dalam kotak kuning.



Gambar 4.10. Sesudah gambar direvisi

Pada turunan materi bagian sila pertama terdapat simbol bintang dengan ukuran lebih besar dan font sudah dimasukkan ke dalam kotak kuning.

2. Font yang awalnya bergerak menjadi tidak bergerak



Gambar 4.11. Font yang awalnya di aplikasinya bergerak sekarang sudah tidak bergerak

Pada tampilan kuis terdapat bentuk font yang bergerak-gerak dan menyulitkan peserta didik untuk membaca, sehingga mendapat masukan untuk diganti dengan font yang tidak bergerak. Bergerak atau tidaknya font bisa dilihat ketika menggunakan aplikasi secara langsung.

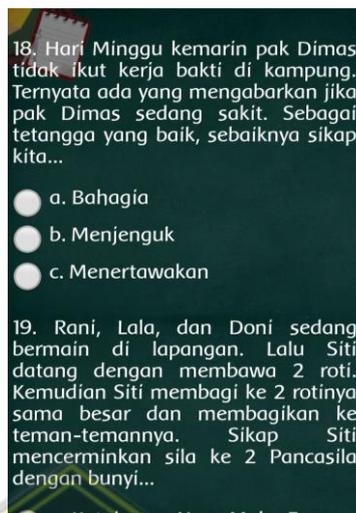
3. Soal berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*).



Gambar 4.12. Sebelum soal direvisi

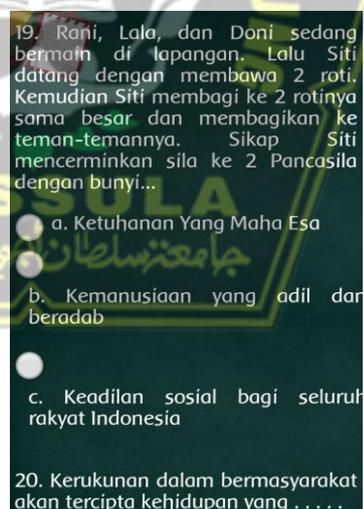
Pada tampilan kuis terdapat perbaikan terhadap soal tes.

Saran dari validator adalah beberapa soal diganti dengan soal berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*).



Gambar 4.13. Sesudah soal direvisi

Sebagai contoh perbaikan di soal nomor 18 yaitu soal cerita dimana peserta didik ketika membaca bisa membayangkan dan berfikir realistik.



Gambar 4.14. Sesudah soal direvisi

Sama seperti soal nomor 18, soal nomor 19 pun dibuat soal cerita dimana peserta didik ketika membaca bisa membayangkan dan berfikir realistis.

4. Tahap *Implement* (Pengaplikasian)

Pada tahapan ini dilaksanakan kegiatan sebagai berikut:

a. Penggunaan produk

Penggunaan produk Asteru dilaksanakan di kelas 2B SDN Gebangsari 01 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Pelaksanaan dilakukan di di ruang Multimedia SDN Gebangsari 01.

b. Pelaksanaan penerapan produk

Pelaksanaan penerapan produk Asteru dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Desember 2021 di SDN Gebangsari 01, Genuk Semarang. Berikut jadwal pelaksanaan penerapan produk:

Tabel 4.2 Tabel Jadwal Pelaksanaan Penerapan Produk

No	Tanggal	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	8/12/2021	Memperkenalkan produk	4 x 35 menit
		Menerapkan produk	

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini produk sudah selesai digunakan dan selanjutnya akan dinilai oleh guru dan peserta didik melalui lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik. Pada kegiatan ini akan dijabarkan sebagai berikut:

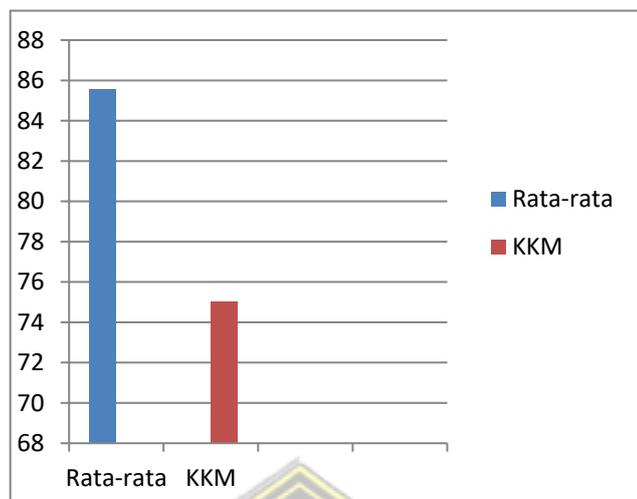
a. Tes

Pelaksanaan tes dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Desember 2021 oleh 28 orang peserta didik. Jumlah Nilai yang didapat seluruh peserta didik dengan skor 2396, dengan 3 nilai terendah yaitu masing-masing 72 dan nilai tertinggi 100. Adapun perhitungan nilai peserta didik yaitu sebagai berikut:

$$X = \frac{2396}{2800} \times 100 = 85,57$$

Adapun hasil penilaian tes peserta didik yang disajikan pada lampiran 14 halaman 98.

Setelah diketahui hasil tes peserta didik melalui perhitungan jumlah nilai peserta didik, maka didapatkan rata-rata kelas yaitu 85,57. Jika dibandingkan dengan jumlah KKM sekolah, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Asteru ini sudah memenuhi KKM. Hasil tes setelah menggunakan media pembelajaran Asteru dinyatakan pada grafik berikut:



Gambar 4.15. Grafik Rata-rata nilai

Berdasarkan grafik penggunaan media pembelajaran Asteru, mampu membantu peserta didik dalam memahami pelajaran materi Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat, sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih nyata dan bermakna.

b. Evaluasi oleh guru

Evaluasi dilakukan oleh guru atau wali kelas 2B yaitu Ibu Djuni. Evaluasi dilaksanakan dengan mengisi angket respon guru pada hari Rabu, 8 Desember 2021. Hasil dari respon guru memperoleh skor 64 dengan persentase 85,3%. Berdasarkan pengisian angket respon guru, menurut Ibu Djuni materi yang disajikan sudah sesuai, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami serta mengerjakan materi Hidup Rukun di

Lingkungan Masyarakat. Selain itu menurut beliau desain yang menarik juga meningkatkan gairah belajar peserta didik dan pengguna lain yang akan menggunakannya.

c. Evaluasi oleh peserta didik

Peserta didik yang memberikan evaluasi adalah peserta didik kelas 2B SDN Gebangsari 01 yang berjumlah 28 peserta didik. Evaluasi dilaksanakan dengan mengisi angket respon peserta didik pada hari Rabu, 8 Desember 2021. Hasil skor yang didapat adalah 1220 dengan persentase 87,14%. Berdasarkan pengisian angket respon guru, menurut beberapa peserta didik mengatakan bahwa media Asteru menarik dan memiliki desain yang bagus serta memudahkan pemahaman bagi mereka dalam belajar.

6. Analisis Data

a. Analisis Data Uji Kelayakan

Analisis data uji kelayakan diperoleh dari data validasi yang dilakukan oleh kedua validator. Adapun data uji validasi kelayakan terdapat pada lampiran 11 halaman 94.

Berdasarkan data tabel analisis data validasi ahli, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis dengan menghitung tingkat persentase kelayakan dari media Asteru, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{88\% + 93\%}{200} \times 100\% = 90,5\%$$

Validasi oleh kedua validator memperoleh persentase akhir yaitu 90,5% sehingga produk media **Asteru** dapat dikatakan “Sangat Layak”.

b. Analisis Data Uji Kepraktisan

Suatu produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diketahui kepraktisannya, yaitu melalui lembar angket respon guru dan peserta didik. Adapun hasil respon guru terdapat pada lampiran 12 halaman 96.

Berdasarkan perhitungan hasil respon guru, maka media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,3%, maka media **Asteru** dapat dikatakan “Sangat Praktis”. Hasil perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,3\%$$

Sementara itu hasil respon peserta didik terdapat pada lampiran 13 halaman 97.

Berdasarkan perhitungan hasil respon peserta didik, maka media pembelajaran diperoleh skor 43,57 dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{43,57}{50} \times 100\% = 87,14\%$$

Berdasarkan persentase diatas maka didapat 87,14% yaitu termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

4.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan suatu media pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Adapun pembahasan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah melalui beberapa tahapan dalam pengembangan media aplikasi, dihasilkan media aplikasi yang bernama Asteru yang dapat dioperasikan melalui Android maupun web. Dalam pengembangan media pembelajaran Asteru terdapat 5 tahapan ADDIE, diantaranya *analysis, design, development, implement, evaluate*.

Pada tahapan *analysis*, yaitu tahapan untuk merumuskan masalah yang dihadapi guru dan peserta didik. Rumusan masalah didapat ketika wawancara dengan guru dan disimpulkan bahwa rendahnya media pembelajaran yang inovatif pada saat proses pembelajaran. Masalah yang dihadapi peserta didik adalah susah memahami pelajaran materi hidup rukun di lingkungan masyarakat. Selanjutnya masalah di analisis dan dirumuskan sehingga memperoleh solusi. Solusi yang dianggap peneliti tepat adalah pengembangan media digital berbasis aplikasi. Menurut Wuryanti & Kartowagiran (2016) video animasi yang dikembangkan mampu menyajikan pengalaman baru bagi peserta didik, serta mampu mempermudah guru

dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengalaman baru maka tujuan pembelajaran menjadi tercapai.

Sebelum membuat aplikasi baiknya merancang desainnya terlebih dahulu, membuat naskah cerita dalam video dan membuat karakter dalam bentuk animasi. Kemudian pada tahap pengembangan disajikan dengan tampilan yang menarik dengan memperhatikan isi sesuai materi pelajaran, jadi mudah dipahami peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk animasi tepatnya film animasi juga bermanfaat bagi guru sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika baik secara daring maupun tatap muka (Safitri et al., 2020).

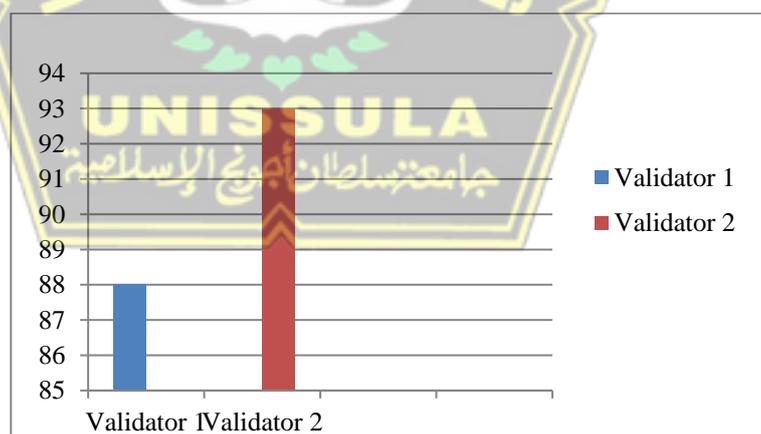
Setelah media selesai dibuat, media divalidasikan oleh 2 validator ahli akademisi. “Tujuan validasi adalah dan menilai tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan” (Hendryadi, 2017). Validasi dilihat dari aspek materi serta penyajian, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan saran validator, sehingga bisa dilakukan tahap pengaplikasian kepada peserta didik. Pada tahap akhir dilakukan angket respon guru dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media Asteru.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Setelah mendapat penilaian, hasil validasi media pembelajaran Asteru mendapatkan hasil yang “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan

media ini dilakukan oleh kedua validator. Uji validasi dilakukan dengan cara mengisi angket validasi yaitu dengan disajikan 20 pernyataan dan 5 kriteria pilihan jawaban. Penilaian media Asteru ini mencakup 3 aspek yaitu aspek pemilihan media, aspek tampilan dan aspek desain visual. Hasil validasi menunjukkan aspek pemilihan media mendapatkan persentase 88,75% dengan kategori sangat layak. Aspek tampilan mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak dan pada aspek desain visual mendapatkan persentase 93,3% masuk pada kategori sangat layak.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh kedua validator maka media pembelajaran yang bernama Asteru ini mendapatkan kategori sangat layak. Hasil validasi yang dilakukan para validator disajikan pada grafik berikut:



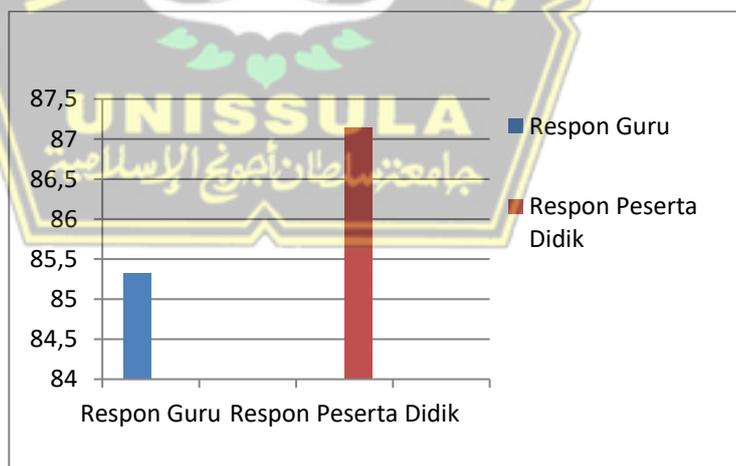
Gambar 4.16. Grafik Kelayakan Media Pembelajaran

Dilihat dari hasil masing-masing penilaian validator menyatakan bahwa media pembelajaran Asteru sangat layak digunakan. Penilaian

dari kedua validator berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dan memperoleh rata-rata persentase 90,5%.

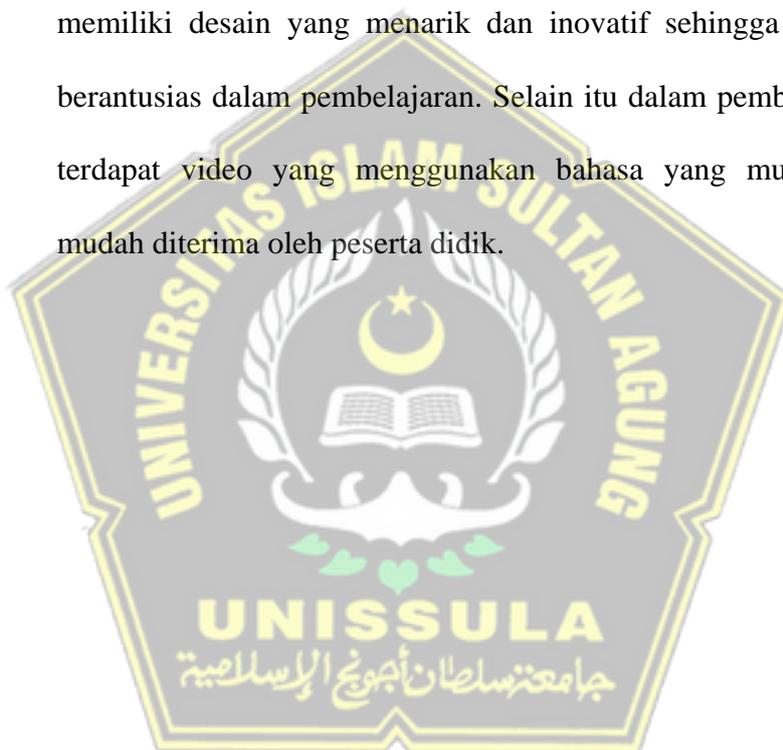
3. Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran Asteru dinilai menggunakan angket. Ada 2 angket yaitu angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket respon guru terdapat 15 pernyataan dengan kriteria 5 pilihan jawaban, sedangkan angket respon peserta didik terdapat 10 pernyataan dengan kriteria 5 pilihan jawaban. Pemerolehan persentase angket respon guru adalah 85,3% masuk pada kategori sangat praktis. Sedangkan pemerolehan persentase angket respon peserta didik adalah 87,41% dengan kategori sangat praktis. Berikut adalah grafik angket respon guru dan angket respon peserta didik:



Gambar 4.17. Grafik Kepraktisan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila materi yang disajikan di dalam media jelas, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Penyajian materi berupa video animasi dengan dilanjutkan kuis berupa latihan soal pilihan ganda memungkinkan peserta didik lebih mudah menerima hal-hal yang lebih nyata (*konkret*). Selanjutnya media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik berantusias dalam pembelajaran. Selain itu dalam pembuatan aplikasi terdapat video yang menggunakan bahasa yang mudah sehingga mudah diterima oleh peserta didik.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

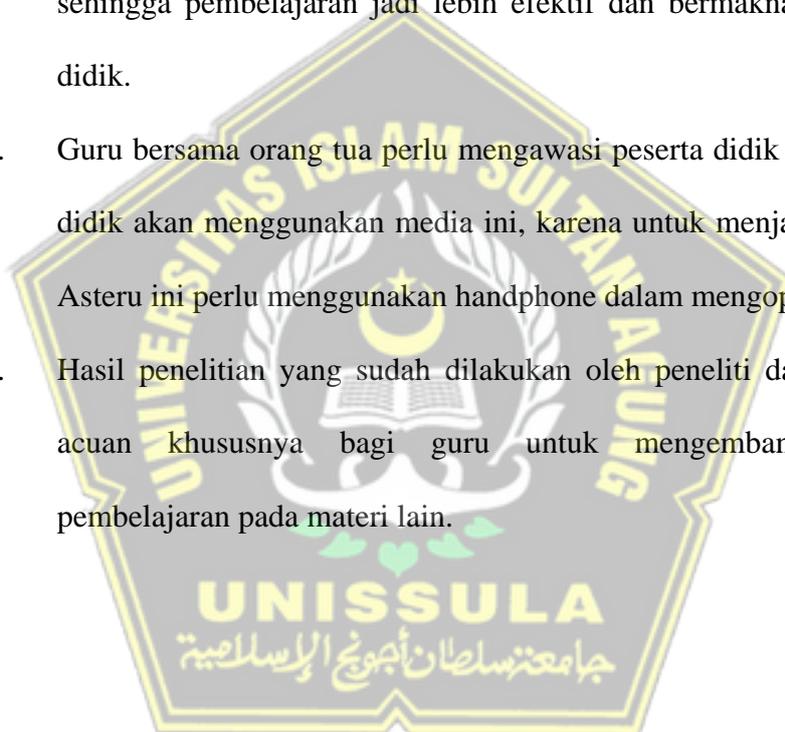
Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, pengembangan media pembelajaran Asteru pada materi Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat kelas 2 SDN Gebangsari 01, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh media Asteru terhadap peserta didik kelas 2 SDN Gebangsari 01 dapat dilihat dari hasil validasi yang menyatakan “**layak**”, dibuktikan dengan hasil validasi yang mendapatkan persentase 88% dari validator pertama, dan dari validator kedua memperoleh persentase 93% sehingga mendapatkan rata-rata 90,5.
2. Media Asteru merupakan media yang mudah untuk diaplikasikan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon guru dan peserta didik. Respon guru memperoleh skor 64 dengan persentase 85,3% dan respon peserta didik memperoleh skor 1220 dengan persentase 87,14%. Sehingga media Asteru dinyatakan “**praktis**” digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun di rumah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya menggunakan media Asteru disaat pembelajaran berlangsung, karena media ini bisa menjadi alternatif dalam menjelaskan materi Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat, sehingga pembelajaran jadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.
2. Guru bersama orang tua perlu mengawasi peserta didik ketika peserta didik akan menggunakan media ini, karena untuk menjalankan media Asteru ini perlu menggunakan handphone dalam mengoperasikannya.
3. Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dijadikan acuan khususnya bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus, P. B dan Yuni, K. (2004). *Media Teknologi*. Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astika, R. T. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Dan Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 147 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6.
- Bastiar Ismail Adkhar. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd*. 1–195.
- Branch, R. M. (2010). Approach, Instructional Design: The ADDIE. *Department of Educational Psychology and Instructional Technology*, 53(9).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Ho.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Edwards, J. dan Fogelman, K. (2000). Citizenship education and cultural diversity. *Politics, Education and Citizenship*, 6, 93–103.
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137.
- Hendryadi. (2017). VALIDITAS ISI: TAHAP AWAL PENGEMBANGAN KUESIONER. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2, 169–178.
- Janah, I.N., Kusumadewi, R.F., & Ulia, N. (2019). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Collaborative Learning dengan Pendekatan Open-Ended Berbantuan Media Macroflash 8. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1, 41.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Ju, J., Wei, S. J., Savira, F., Suharsono, Y., Aragão, R., Linsi, L., Editor, B.,

- Reeger, U., Sievers, W., Michalopoulou, C., Mimis, A., Editor, B., Ersbøll, E., Groenendijk, K., Waldrauch, H., Waldrauch, H., Bader, E., Lebhart, G., Neustädter, C., ... Saillard, Y. (2020). LAMAN JUDUL EDULAN (EDUKASI PAHLAWAN) - MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MUATAN PELAJARAN IPS MATERI PERJUANGAN PARA PAHLAWAN KELAS IV DI SDN MUKTIHARJO LOR SKRIPSI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 43(1), 7728. https://online210.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/PSY-210_Unit_Materials/PSY-210_Unit01_Materials/Frost_Blog_2020.pdf%0Ahttps://www.economist.com/special-report/2020/02/06/china-is-making-substantial-investment-in-ports-and-pipelines-worldwide%0Ahttp://
- Kemenristekdikti. (2016). *Panduan Program Insentif Bahan Ajar dan Pedoman Pembelajaran*. Kemenristekdikti.
- Kholipah, S., dan Pritandhari, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018. *Development, Learning Media*, 1, 60–71.
- M. I. Muslimin. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Nella Kresma, E. (2014). Perbandingan Pembelajaran Konvensional Dan Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Educatio Vitae*, 1, 152–164.
- Nurryna, A. F. (2009). Pengembangan Media Pendidikan untuk Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2, 2–6.
- Putra, N. (2015). *Research&Development*. Raja Grafindo Persada.
- Rachmadtullah, & Wardani Reza, A. P. (2016). Kewarganegaraan Melalui Metode Pembelajaran Contextstual and Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 116–127.
- Rohmah, N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Bangun Datar Kelas IV A SD Islam As-Salam Malang. *Jurnal Matematika*, 5, 1–142.
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195–209.
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 8(2), 175. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>
- Seels, B. dan R. R. (1994). *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, N. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Susilana Rudi, R. C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Susilo, L. (2015). Role Playing Method Action Research at 4th Grade Of SDN 009 Sesayap Kabupaten Tana Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*, II(1), 1–11.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>

LAMPIRAN



Lampiran 1. KI dan KD

KOMPETENSI INTI (KI)	KOMPETENSI DASAR (KD)
<p>KI 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p>	<p>KD 3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p>
<p>KI 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>KD 4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.</p>



Lampiran 2. Kisi-Kisi Validasi Lembar Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir	Bentuk Instrumen
1	Aspek pemilihan media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	1	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian terhadap isi pelajaran	2, 3	2	<i>Checklist</i>
		Kemudahan akses	4, 5	2	<i>Checklist</i>
		Ketrampilan guru dalam menggunakan media	6	1	<i>Checklist</i>
		Keterjangkauan	7	1	<i>Checklist</i>
		Ketersediaan	8	1	<i>Checklist</i>
2	Aspek tampilan	Tidak boleh melebihi 3 <i>window</i> pada 1 <i>screen</i>	9	1	<i>Checklist</i>
		Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan	10, 11	2	<i>Checklist</i>
		Tampilan dari awal sampai akhir harus konsisten	12, 13	2	<i>Checklist</i>
		Icon diletakkan sesuai tampilan	14	1	<i>Checklist</i>
3	Aspek desain visual	Kejelasan visual	15, 16	2	<i>Checklist</i>
		Konsistensi	17,18,19	3	<i>Checklist</i>
		Estetis	20	1	<i>Checklist</i>
Jumlah Indikator			20 butir		

Lampiran 3. Lembar Validasi Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
Aspek pemilihan media							
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
2	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD						
3	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik						
4.	Media yang disajikan mudah diakses pengguna						
5	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi						
6	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan menyampaikan kepada peserta didik						
7	Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dengan biaya yang lumayan mahal						
8	Tidak terdapat cara khusus untuk merawat media, karena bersifat aplikasi						
Aspek tampilan							
9	Pada tampilan tidak terdapat 3 jendela pada 1 layar						
10	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan						
11.	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)						
12	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil						

13	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik						
14	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya						
Aspek desain visual							
15	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran						
16	Desain yang disajikan sesuai dengan alur cerita						
17	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan						
18	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan						
19	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir						
20	Perancangan / desain yang disajikan memiliki kesatuan, keseimbangan dan irama yang sempurna pada tampilan media						
Total Instrumen	 butir					



Lampiran 4. Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir	Bentuk Instrumen
1	Aspek pemilihan media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	1	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian materi terhadap isi pelajaran	2, 3	2	<i>Checklist</i>
		Kemudahan akses	4, 5	2	<i>Checklist</i>
		Ketrampilan guru dalam menggunakan media	6	1	<i>Checklist</i>
2	Aspek tampilan	Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan	7, 8	2	<i>Checklist</i>
		Tampilan dari awal sampai akhir harus konsisten	9, 10	2	<i>Checklist</i>
		Icon diletakkan sesuai tampilan	11	1	<i>Checklist</i>
3	Aspek desain visual	Kejelasan visual	12, 13	2	<i>Checklist</i>
		Konsistensi	14, 15	2	<i>Checklist</i>
Jumlah Indikator			15 butir		

Lampiran 5. Lembar Angket Respon Guru

(Pembelajaran Animasi Materi Hidup Rukun)

Nama :

NIP :

Instansi : SDN Gebangsari 01

Petunjuk Pengisian

1. Isikan nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi ahli materi
3. Beri tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom skala 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang dan 1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
Aspek pemilihan media							
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
2	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD						
3	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik						
4.	Media yang disajikan mudah diakses pengguna						
5	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi						
6	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan menyampaikan kepada peserta didik						
Aspek tampilan							

7	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan						
8	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)						
9	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil						
10	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik						
11	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya						
Aspek desain visual							
12	Desai dan ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan alur cerita pada materi pembelajaran						
13	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan						
14	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan						
15	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir						
Total Instrumen	 butir					

Lampiran 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir	Bentuk Instrumen
1	Aspek pemilihan media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	1	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian terhadap isi pelajaran	2	1	<i>Checklist</i>
		Kemudahan akses	3	1	<i>Checklist</i>
		Ketrampilan peserta didik dalam menggunakan media	4	1	<i>Checklist</i>
2	Aspek tampilan	Tampilan dari awal sampai akhir harus konsisten	5, 6	2	<i>Checklist</i>
		Icon diletakkan sesuai tampilan	7	1	<i>Checklist</i>
3	Aspek desain visual	Kejelasan visual	8,9	2	<i>Checklist</i>
		Konsistensi	10	1	<i>Checklist</i>
Jumlah Indikator			10 butir		



Lampiran 7. Lembar Angket Respon Peserta Didik

(Pembelajaran Animasi Materi Hidup Rukun)

Nama Peserta Didik :

Kelas : II B

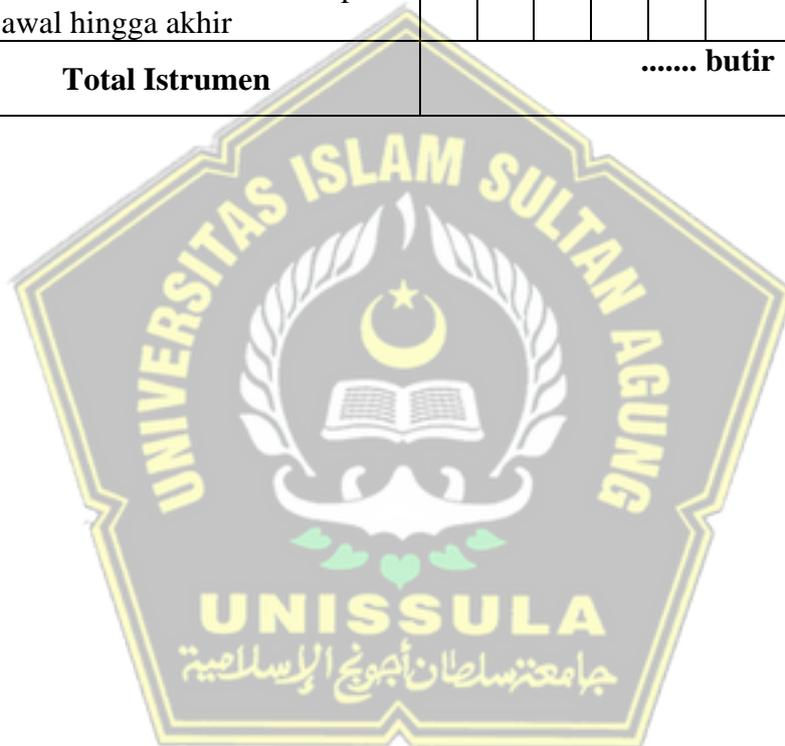
Sekolah : SDN Gebangsari 01

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Isi data diri yang telah disiapkan
3. Kerjakan soal dengan jujur
4. Beri tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 Kurang, 1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
Aspek pemilihan media							
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
2	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik						
3.	Media yang disajikan mudah diakses pengguna						
4.	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan peserta didik dalam mengoperasikannya						
Aspek tampilan							
5.	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil						
6.	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik						
7.	Tata letak icon media						

	memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya						
Aspek desain visual							
8.	Desain dan ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan alur cerita pada materi pembelajaran						
9.	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan						
10.	Penggunaan warna, icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir						
Total Istrumen			 butir			



Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian				Bentuk Soal	No Soal
		1	2	3	4		
3.1 Mengidentifikasi kasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.	3.1.1 Mengenal simbol yang terdapat dalam sila pancasila	√	√	√	√	Pilihan Ganda	5, 10, 14, 17, 19, 24
	3.1.2 Mengidentifikasi simbol pancasila dalam kehidupan di masyarakat	√	√	√	√		
4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.	4.1.1 Menyajikan hubungan gambar pancasila dengan sila pancasila	√	√	√	√	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 25
	4.1.2 Menjelaskan hubungan gambar pancasila dalam kehidupan di masyarakat	√	√	√	√		

Ayo maju, maju ayo maju, maju ayo maju maju..

Pada lagu diatas kita ketahui bahwa dasar negara kita adalah dengan simbol Burung Garuda.

- a. Bintang Kejora b. Pancasila c. Pohon Kelapa

6.



Ketika ada pemilihan ketua RT maka dilakukan secara musyawarah. Termasuk pengamalan sila ke. . .

- a. 5 b. 4 c. 2

7.



Ketika ada teman yang jatuh dari sepeda, maka sikap kita adalah

- a. Menolong b. Membiarkan c. Mentertawakan

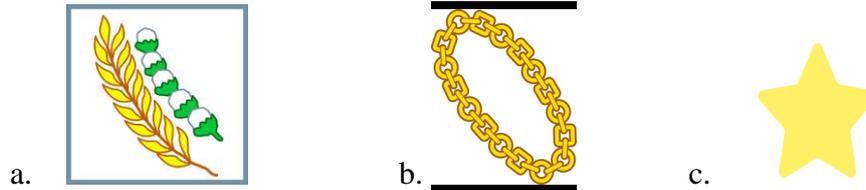
8. Dalam kegiatan musyawarah, setiap peserta musyawarah berhak menyampaikan

- a. kesalahannya b. kegiatannya c. pendapatnya

9. Berbagi makanan kepada orang lain termasuk pengamalan pancasila silake

- a. 3 b. 5 c. 2

10. Rita Merayakan hari raya sesuai agama yang dianut. Sikap yang ditunjukkan Rita sesuai dengan sila pertama dengan simbol



11. Banjir mengakibatkan jalan kampung menjadi rusak. Maka para warga bekerja bakti memperbaikinya. Yang dilakukan warga mencerminkan pengamalan sila ke 3 dengan bunyi
- Persatuan Keluarga
 - Persatuan Indonesia
 - Persatuan Negara kita
12. Wahyu memiliki warna kulit yang gelap dan rambut keriting. Putri memiliki warna kulit yang putih dan rambut lurus.
Lala memiliki warna kulit coklat dan rambut bergelombang.
Ketika kita memiliki teman yang berbeda suku dan ras sebaiknya kita
- saling menghargai perbedaan / toleransi
 - saling bertengkar
 - saling mengejek
13. 
- Jika terjadi suatu permasalahan, maka sebaiknya kita selesaikan secara . . .
- Bertengkar
 - Musyawaharah
 - Saling melotot
14. Ketuhanan Yang Maha Esa merupakan bunyi pertama sila pancasila dengan simbol . .



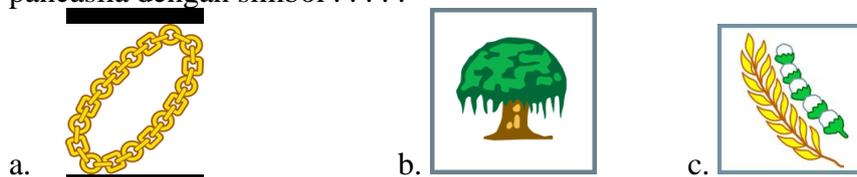
15. Hidup Saat Dani, Rara, Lani bermain "Sunda Manda" / engkle, mereka melakukan hom pim pa dulu. Dan ternyata permainan dimulai dari Lani, Dani dan kemudian rara. Lani melempar pecahan kereweng ke dalam petak diatas tanah. Jika bisa memasukkan kereweng ke dalam petak maka Lani bisa lanjut main, namun jika kereweng tidak masuk ke dalam petak maka yang akan main adalah pemain selanjutnya yaitu Dani . Permainan berlanjut sampai selesai dan tidak boleh bermain secara curang. Kehidupan seperti cerita diatas mencerminkan kehidupan yang rukun, yaitu hidup rukun yang...

- a. Saling bertengkar
b. Jauh dari kebaikan
c. Damai dan jauh dari pertengkaran

16. Kita harus menerapkan hidup rukun di rumah, di sekolah, di tempatbermain dan di

- a. Keluarga saja
b. Masyarakat
c. Sekolah saja

17. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia merupakan bunyi sila kelima pancasila dengan simbol



18. Hari Minggu kemarin pak Dimas tidak ikut kerja bakti di kampung. Ternyata ada yang mengabarkan jika pak Dimas sedang sakit.

Sebagai tetangga yang baik, sebaiknya sikap kita

- a. Bahagia

24.



Kepala Banteng merupakan simbol sila ke empat dengan bunyi

- a. Persatuan Indonesia
- b. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan
- c. Keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia

25. Ketika kampung kita terkena banjir, Pak RT membagikan nasi bungkus kepada semua warganya dengan adil. Maka sikap Pak RT mencerminkan sila ke

- a. 5
- b. 4
- c. 3



Lampiran 10.**Kunci Jawaban**

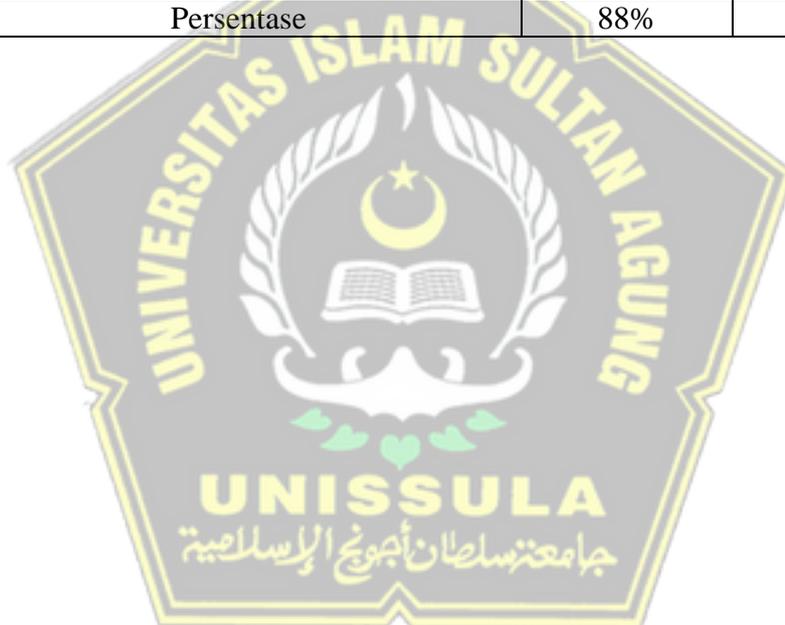
1. A
2. B
3. C
4. A
5. B
6. B
7. A
8. C
9. C
10. C
11. B
12. A
13. B
14. B
15. C
16. B
17. C
18. B
19. B
20. A
21. A
22. B
23. C
24. B
25. A



Lampiran 11. Analisis Data Validasi Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Validator 1 (Bu Nuhyal)	Validator 2 (Pak Bagus)
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
2	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD	4	5
3	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik	4	5
4	Media yang disajikan mudah diakses pengguna	5	5
5	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi	4	4
6	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan menyampaikan kepada peserta didik	5	4
7	Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dengan biaya yang lumayan mahal	5	3
8	Tidak terdapat cara khusus untuk merawat media, karena bersifat aplikasi	4	4
9	Pada tampilan tidak terdapat 3 jendela pada 1 layar	4	3
10	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan	5	5
11	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)	5	5
12	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil	4	5
13	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik	4	5
14	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya	4	5

15	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran	4	5
16	Desain yang disajikan sesuai dengan alur cerita	4	5
17	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan	5	5
18	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan	5	5
19	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir	4	5
20	Perancangan / desain yang disajikan memiliki kesatuan, keseimbangan dan irama yang sempurna pada tampilan media	4	5
Jumlah		88	93
Persentase		88%	93%



Lampiran 12. Hasil Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Butir no	Skor
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	5
2	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD	2	4
3	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik	3	4
4	Media yang disajikan mudah diakses pengguna	4	5
5	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi	5	4
6	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan menyampaikan kepada peserta didik	6	4
7	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan	7	4
8	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)	8	4
9	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil	9	4
10	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik	10	5
11	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya	11	4
12	Desain dan ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan alur cerita pada materi pembelajaran	12	4
13	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan	13	5
14	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan	14	4
15	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir	15	4

Lampiran 13. Hasil Respon Peserta Didik

Peserta Didik	No Pernyataan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
PD 1	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	44
PD 2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
PD 3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	44
PD 4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	42
PD 5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47
PD 6	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	45
PD 7	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	44
PD 8	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	44
PD 9	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	43
PD 10	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46
PD 11	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
PD 12	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	44
PD 13	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	44
PD 14	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	43
PD 15	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	43
PD 16	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41
PD 17	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	44
PD 18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
PD 19	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	42
PD 20	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	45
PD 21	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	46
PD 22	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	43
PD 23	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	43
PD 24	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	45
PD 25	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	46
PD 26	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	43
PD 27	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	44
PD 28	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	45
Rata-rata											43,571429

Lampiran 14. Hasil Nilai Tes Peserta Didik

No	Nama	Nilai	Skor
1	Alexa Amanda Putri	92	23
2	Alfiandra Widy Aditya	84	21
3	Alfin Choirul Huda	72	18
4	Ameera Shifa Windraya	88	22
5	Calista Putri Amisa	100	25
6	Dian Ayu Ramadhani	88	22
7	Eka Surya Wicaksana	84	21
8	Evan Bagaskara	72	18
9	Faris Dwi Cahyo	88	22
10	Gita Khairunisa	84	21
11	Ibrahim Erfan Putra Pratama	88	22
12	Jenny Anindya Refa	80	20
13	Kayla Anindya Putri	96	24
14	Kaynan Lian Kafayzar	80	20
15	Khanza Titania Sakhi	100	25
16	Laila Wahyu Safitri	92	23
17	Muhammad Febryan	84	21
18	Muhammad Syahrul Maulid	72	18
19	Nafisa Alena	80	20
20	Nayla Hadi Ramadhani	88	22
21	Nezrolla Al Hadid Putra Kurniawan	88	22
22	Novita Fitriani	84	21
23	Rifqi Raehan Syaputra	76	19
24	Satria Khabi Candra Kusuma	92	23
25	Sheryl Shenavia	84	21
26	Talitha Adine Nuraini	80	20
27	Tasania Azzahra	88	22
28	Tyfa Adefa Anfandatri	92	23
Jumlah		2396	599
Rata-rata		85,57143	

Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli 1

LEMBAR VALIDASI ANGKET

PENGEMBANGAN MEDIA ASTERU (MEDIA AMINASI MATERI HIDUP RUKUN) BERBASIS DIGITAL KELAS 2 SDN GEBANGSARI 01

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku validator ahli untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan dan kepraktisa media pembelajaran ASTERU (Media Animasi Materi Hidup Rukun).
2. Beri tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom skala 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang dan 1 = Sangat Kurang.

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
		5	4	3	2	1	
Aspek pemilihan media							
1.	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	v					
2.	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD		v				
3.	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik			v			
4.	Media yang disajikan mudah diakses pengguna	v					
5.	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi		v				
6.	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan	v					

	menyampaikan kepada peserta didik						
7.	Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dengan biaya yang lumayan mahal	v					
8.	Tidak terdapat cara khusus untuk merawat media, karena bersifat aplikasi	v					
Aspek tampilan							
9.	Pada tampilan tidak terdapat 3 jendela pada 1 layar		v				
10.	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan	v					
11.	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)	v					
12.	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil		v				
13.	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik		v				
14.	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya		v				
Aspek desain visual							
15.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran		v				
16.	Desain yang disajikan sesuai dengan alur cerita		v				
17.	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan		v				
18.	Penyampaian pesan sesuai	v					

	dengan desain tampilan						
19.	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir		v				
20.	Perancangan / desain yang disajikan memiliki kesatuan, keseimbangan dan irama yang sempurna pada tampilan media		v				
	Total Instrumen						butir

Kritik dan Saran

Secara umum, media sudah bagus. pada bagian latihan soal berikan soal berbasis HOTS

KESIMPULAN:

Menurut saya, Media pembelajaran ASTERU (Media Animasi Materi Hidup Rukun), dinyatakan:

- Layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar tanpa ada revisi.
- Layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar dengan revisi sesuai arahan.
- Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar.

Semarang, November 2021

Validator Ahli

(Nuhwal Uliia, M.Pd)

NIP.

Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli 2

LEMBAR VALIDASI ANGKET

PENGEMBANGAN MEDIA ASTERU (MEDIA AMINASI MATERI HIDUP RUKUN) BERBASIS DIGITAL KELAS 2 SDN GEBANGSARI 01

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku validator ahli untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan dan kepraktisa media pembelajaran ASTERU (Media Animasi Materi Hidup Rukun).
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom skala 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang dan 1 = Sangat Kurang.

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
		5	4	3	2	1	
Aspek pemilihan media							
1.	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
2.	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD	✓					
3.	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik	✓					
4.	Media yang disajikan mudah diakses pengguna	✓					
5.	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi		✓				
6.	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan		✓				

	menyampaikan kepada peserta didik						
7.	Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dengan biaya yang lumayan mahal			✓			
8.	Tidak terdapat cara khusus untuk merawat media, karena bersifat aplikasi		✓				
Aspek tampilan							
9.	Pada tampilan tidak terdapat 3 jendela pada 1 layar			✓			
10.	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan	✓					
11.	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)	✓					
12.	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil	✓					
13.	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik	✓					
14.	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya	✓					
Aspek desain visual							
15.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran	✓					
16.	Desain yang disajikan sesuai dengan alur cerita	✓					
17.	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan	✓					
18.	Penyampaian pesan sesuai						

	dengan desain tampilan	✓					
19.	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir	✓					
20.	Perancangan / desain yang disajikan memiliki kesatuan, keseimbangan dan irama yang sempurna pada tampilan media	✓					
	Total Instrumen						butir

Kritik dan Saran

Gambar dibuat lebih besar sedikit lagi, kalau ada font yang lebih rapih dan embed video dibuat statis saja.

KESIMPULAN:

Menurut saya, Media pembelajaran ASTERU (Media Animasi Materi Hidup Rukun), dinyatakan:

- Layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar tanpa ada revisi.
- Layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar dengan revisi sesuai arahan.
- Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar.

Semarang, November 2021

Validator Ahli

(Bagus S.W.P, S.Kom, M.Cs

NIP. 1027118801

Lampiran 17. Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

**Pengembangan Media ASTERU (Media Animasi Materi Hidup Rukun)
berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01**

Nama : Djuni Suwartiningsih, S.Pd.

NIP : 197606202021212004

Instansi : SDN Gebangsari 01

Petunjuk Pengisian

1. Isikan nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi ahli materi
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom skala 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang dan 1 = Sangat Kurang

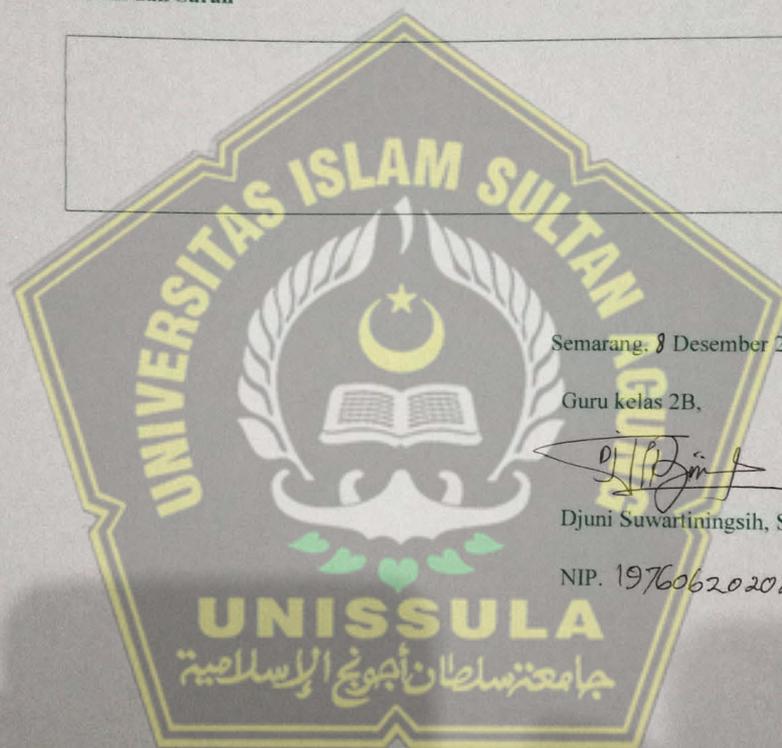
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
		5	4	3	2	1	
Aspek pemilihan media							
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
2	Media yang disajikan memuat isi bahan pembelajaran sesuai KI dan KD		✓				
3	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik		✓				
4	Media yang disajikan mudah diakses pengguna	✓					
5	Resolusi video yang disajikan		✓				

	dalam media pembelajaran berkualitas tinggi						
6	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan guru dalam mengoperasikan dan menyampaikan kepada peserta didik	✓					
Aspek tampilan							
7	Alur cerita pada media tidak terlalu cepat dan pelan	✓					
8	Saat mengoperasikan media tidak mengalami gangguan (tidak macet-macet/stabil)	✓					
9	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil	✓					
10	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik	✓					
11	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya	✓					
Aspek desain visual							
12	Desain dan ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan alur cerita pada materi pembelajaran	✓					
13	Penggunaan warna yang sesuai pada setiap detail tampilan	✓					
14	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan	✓					

15	Penggunaan icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir	✓						
Total Instrumen		Butir						

Kritik dan Saran

--



Semarang, 8 Desember 2021

Guru kelas 2B,

Djuni Suwartiningsih, S.Pd

NIP. 197606202021212004

Lampiran 18. Angket Respon Peserta Didik

Lembar Angket Respon Peserta Didik
(Pembelajaran Animasi Materi Hidup Rukun)

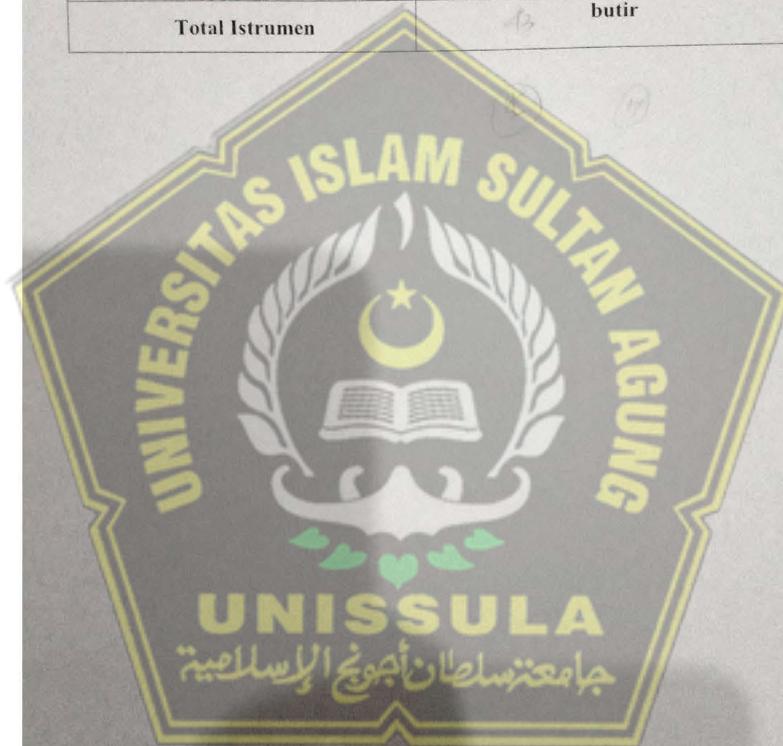
Nama Peserta Didik : FARIS DWI CAHYO
Kelas : II B
Sekolah : SDN Gebangsari 01

Petunjuk Pengisian:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Isi data diri yang telah disiapkan
- Kerjakan soal dengan jujur
- Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 Kurang, 1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
		5	4	3	2	1	
Aspek pemilihan media							
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓				
2	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik		✓				
3	Media yang disajikan mudah diakses pengguna		✓				
4	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan peserta didik dalam mengoperasikannya		✓				
Aspek tampilan							
5	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil		✓				
6	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik	✓					
7	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya		✓				

Aspek desain visual						
8.	Desain dan ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan alur cerita pada materi pembelajaran	✓				
9.	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan	✓				
10.	Penggunaan warna, icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir		✓			
Total Istrumen						butir



Lembar Angket Respon Peserta Didik
(Pembelajaran Animasi Materi Hidup Rukun)

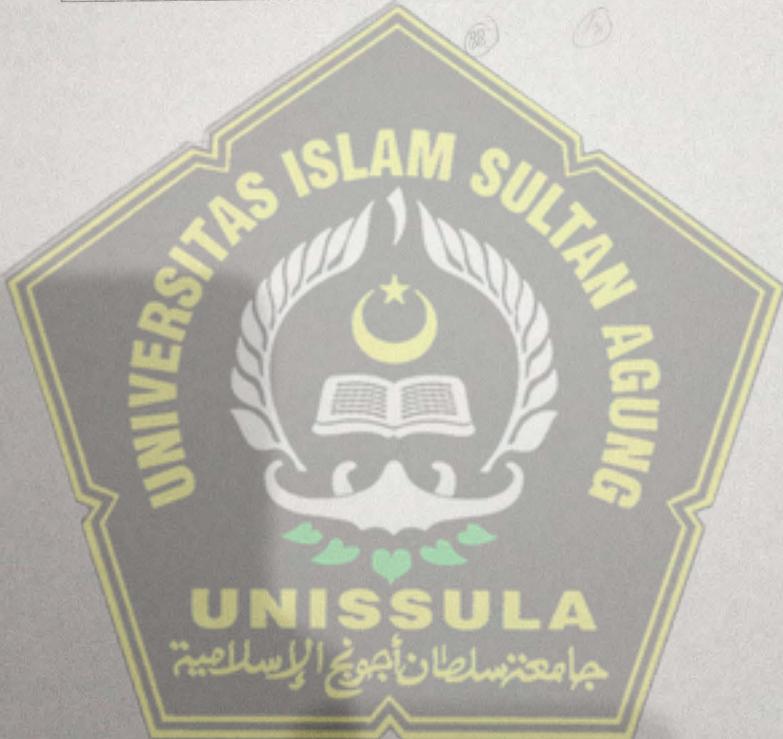
Nama Peserta Didik : Ameera
Kelas : II B
Sekolah : SDN Gebangsari 01

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Isi data diri yang telah disiapkan
3. Kerjakan soal dengan jujur
4. Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing 1,2,3,4 atau 5. Dengan kriteria skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 Kurang, 1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Kritik/Saran
		5	4	3	2	1	
Aspek pemilihan media							
1	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
2	Media yang disajikan sudah sesuai dengan kedalaman materi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik	✓					
3	Media yang disajikan mudah diakses pengguna	✓					
4	Media disajikan dengan petunjuk yang mampu memudahkan peserta didik dalam mengoperasikannya	✓					
Aspek tampilan							
5	Kualitas tampilan dari awal hingga akhir stabil	✓					
6	Tampilan audio yang digunakan tepat dan menarik	✓					
7	Tata letak icon media memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya	✓					

Aspek desain visual						
8.	Desain dan ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan alur cerita pada materi pembelajaran	✓				
9.	Penyampaian pesan sesuai dengan desain tampilan	✓				
10.	Penggunaan warna, icon dan simbol sesuai dari tampilan awal hingga akhir	✓				
Total Istrumen			44			butir



Ayo maju-maju
 Pada lagu diatas kita ketahui bahwa dasar negara kita adalah . . . dengan simbol burung garuda.

a. Bintang Kejora b. Pancasila c. Pohon Kelapa

6. 

Ketika ada pemilihan ketua RT maka dilakukan secara musyawarah. Termasuk pengamalan sila ke. . .

a. 5 b. 4 c. 2

7. 

Ketika ada teman yang jatuh dari sepeda, maka sikap kita adalah

a. Menolong b. Membiarkan c. Mentertawakan

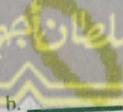
8. Dalam kegiatan musyawarah, setiap peserta musyawarah berhak menyampaikan

a. kesalahannya b. kegiatannya c. pendapatnya

9. Berbagi makanan kepada orang lain termasuk pengamalan pancasila silake

a. 3 b. 5 c. 2

10. Rita Merayakan hari raya sesuai agama yang dianut. Sikap yang ditunjukkan Rita sesuai dengan sila pertama dengan simbol

a.  b.  c. 

11. Banjir mengakibatkan jalan kampung menjadi rusak. Maka para wargabekerja bakti memperbaikinya. Yang dilakukan warga mencerminkan pengamalan sila ke 3 dengan bunyi

a. Persatuan Keluarga
 b. Persatuan Indonesia
 c. Persatuan Negara kita

12. Wahyu memiliki warna kulit yang gelap dan rambut keriting. Putri memiliki warna kulit yang putih dan rambut lurus.
 Lala memiliki warna kulit coklat dan rambut bergelombang.
 Ketika kita memiliki teman yang berbeda suku dan ras sebaiknya kita
 a. saling menghargai perbedaan / toleransi
 b. saling bertengkar
 c. saling mengejek

13. 
 Jika terjadi suatu permasalahan, maka sebaiknya kita selesaikan secara . . .
 a. Bertengkar
 b. Musyawarah
 c. Saling melotot

14. Ketuhanan Yang Maha Esa merupakan bunyi pertama sila pancasiladengan simbol . .
 a.  b.  c. 

15. Saat Dani, Rara, Lani bermain "Sunda Manda" / engkle, mereka melakukan hom pim pa dulu. Dan ternyata permainan dimulai dari Lani, Dani dan kemudian rara. Lani melempar pecahan kereweng ke dalam petak diatas tanah. Jika bisa memasukkan kereweng ke dalam petak maka Lani bisa lanjut main, namun jika kereweng tidak masuk ke dalam petak maka yang akan main adalah pemain selanjutnya yaitu Dani. Permainan berlanjut sampai selesai dan tidak boleh bermain secara curang.

Kehidupan seperti cerita diatas mencerminkan kehidupan yang rukun, yaitu hidup yang

- Saling bertengkar
- Jauh dari kebaikan
- Damai dan jauh dari pertengkar

16. Kita harus menerapkan hidup rukun di rumah, di sekolah, di tempatbermain dan di

- Keluarga saja
- Masyarakat
- Sekolah saja

17. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia merupakan bunyi sila ke lima pancasila dengan simbol. . . .

- 
- 
- 

18. Hari Minggu kemarin pak Dimas tidak ikut kerja bakti dikampung. Ternyata ada yang mengabarkan jika pak Dimas sedang sakit. Sebagai tetangga yang baik, sebaiknya sikap kita....

- Bahagia
- Menjenguk
- Mentertawakan

19. Rani, Lala, dan Doni sedang bermain dilapangan. Lalu siti datang dengan membawa 2 roti. Lalu Siti membagi ke 2 rotinya sama besar dan membagikan ke teman-temannya. Sikap Siti mencerminkan sila ke 2 Pancasila dengan bunyi.....

- Ketulanan Yang Maha Esa
- Kemanusiaan yang adil dan beradab
- Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

20. Kerukunan dalam bermasyarakat akan tercipta kehidupan yang

- Harmonis
- Berselisih
- Penuh pertengkar

21.



Salah satu pengamalan sila ketiga pancasila adalah bekerja bakti serta melaksanakan ronda malam.

Lingkungan yang dirawat akan menjadi lingkungan yang

- a. Bersih dan aman b. Kotor dan aman c. Sarang nyamuk

22. Jika pendapat kita tidak diterima maka kita tidak boleh marah dan harus bersikap.

- a. Menangis b. Lapang dada c. Dendam

23. Dalam menyampaikan pendapat seharusnya dengan bahasa yang

- a. Bersuara keras
b. Kasar
c. Sopan

24.

Kepala Banteng merupakan simbol sila ke empat dengan bunyi

- a. Persatuan Indonesia
 b. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan
c. Keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia

25. Ketika kampung kita terkena banjir, Pak RT membagikan nasi bungkus kepada semua warganya dengan adil. Maka sikap Pak RT mencerminkan sila ke

- a. 5 b. 4 c. 3

100-

Soal Tes

Nama : Calista
 No. Absen :
 Kelas :

Kerjakan soal dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Sebelum kerja bakti, Danu izin untuk ke Gereja dulu. Keluarga Danumengamalkan pancasila sila ke
~~a. 1~~ b. 2 c. 3

2.  Bekerja bersama-sama membersihkan selokan oleh beberapa orang untuk kepentingan bersama merupakan pengamalan sila ke
 a. 2 ~~b. 3~~ c. 4

3. Bersikap adil kepada teman dan tetangga merupakan sikap yang sesuai dengan sila ke
 a. 3 b. 4 ~~c. 5~~

4. Sikap yang sesuai dengan sila ke lima pancasila adalah
~~a. Bersikap adil kepada orang lain~~
 b. Bersikap kasar kepada orang lain
 c. Bersikap curang saat bermain

5. "Garuda Pancasila"
 Garuda Pancasila aku lah pendukungmu
 Patriot proklamasi sedia berkorban untukmu
 Pancasila dasar negara rakyat adil makmur sentosa
 Pribadi bangsaku
 Ayo maju-maju
 Ayo maju-maju

- a. Persatuan Keluarga
 b. Persatuan Indonesia
 c. Persatuan Negara kita
12. Wahyu memiliki warna kulit yang gelap dan rambut keriting. Putri memiliki warna kulit yang putih dan rambut lurus. Lala memiliki warna kulit coklat dan rambut bergelombang. Ketika kita memiliki teman yang berbeda suku dan ras sebaiknya kita
- a. saling menghargai perbedaan / toleransi
 b. saling bertengkar
 c. saling mengejek

13.



Jika terjadi suatu permasalahan, maka sebaiknya kita selesaikan secara . . .

- a. Bertengkar
 b. Musyawarah
 c. Saling melotot
14. Ketuhanan Yang Maha Esa merupakan bunyi pertama sila pancasiladengan simbol . .

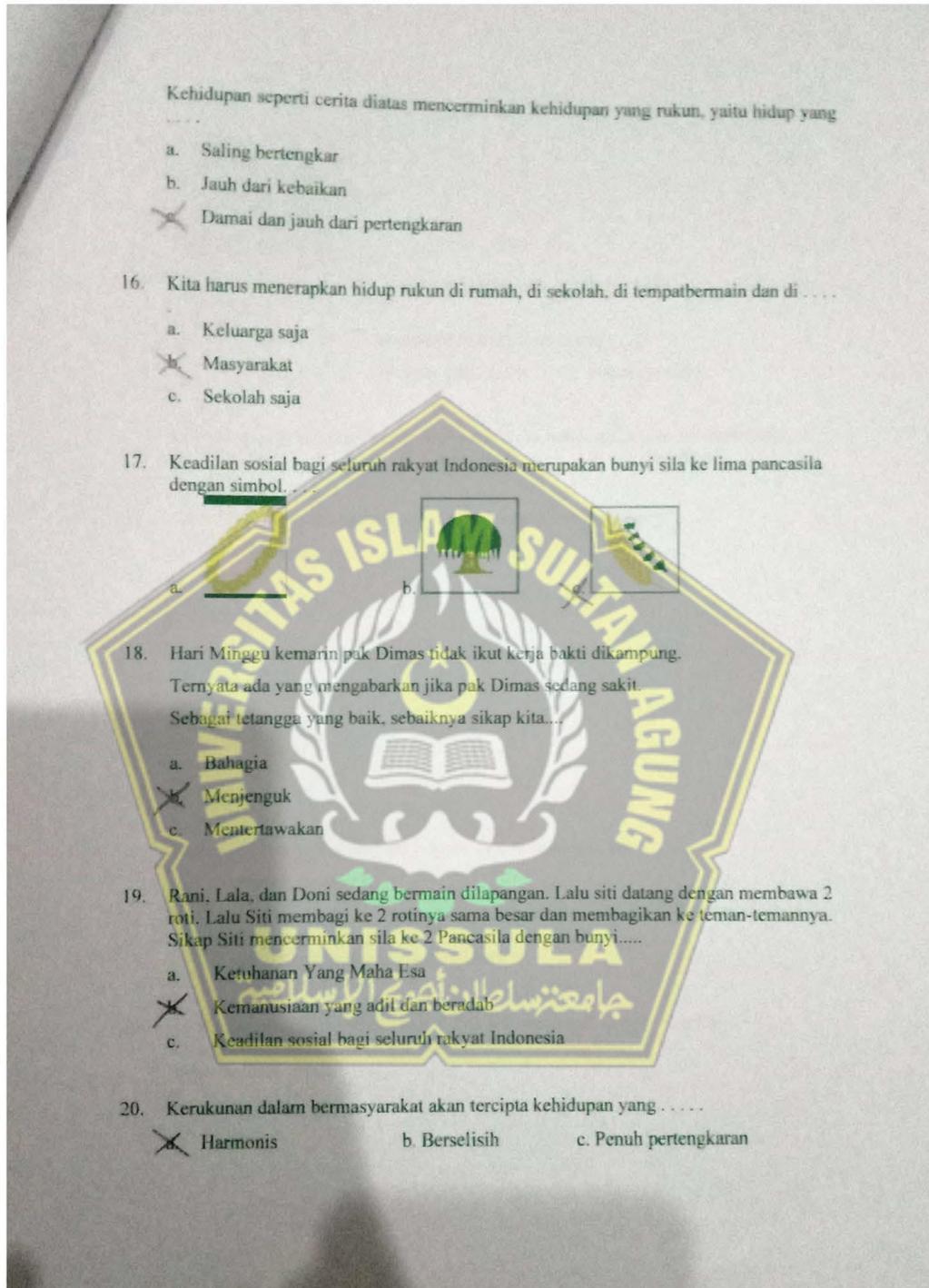


a.



c.

15. Saat Dani, Rara, Lani bermain "Sunda Manda" / engkle, mereka melakukan hom pim pa dulu. Dan ternyata permainan dimulai dari Lani, Dani dan kemudian rara. Lani melempar pecahan kereweng ke dalam petak diatas tanah. Jika bisa memasukkan kereweng ke dalam petak maka Lani bisa lanjut main, namun jika kereweng tidak masuk ke dalam petak maka yang akan main adalah pemain selanjutnya yaitu Dani. Permainan berlanjut sampai selesai dan tidak boleh bermain secara curang.



21.



Salah satu pengamalan sila ketiga pancasila adalah bekerja bakti serta melaksanakan ronda malam.

Lingkungan yang dirawat akan menjadi lingkungan yang

- a. Bersih dan aman b. Kotor dan aman c. Sarang nyamuk

22. Jika pendapat kita tidak diterima maka kita tidak boleh marah dan harus bersikap.

- a. Menangis b. Lapang dada c. Dendam

23. Dalam menyampaikan pendapat seharusnya dengan bahasa yang

- a. Bersuara keras
b. Kasar
 c. Sopan

24.



Kepala Banteng merupakan simbol sila ke empat dengan bunyi

- a. Persatuan Indonesia
 b. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan
c. Keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia

25. Ketika kampung kita terkena banjir, Pak RT membagikan nasi bungkus kepada semua warganya dengan adil. Maka sikap Pak RT mencerminkan sila ke

- a. 5 b. 4 c. 3

Lampiran 20. Surat Izin Penelitian



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)
YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
 Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp.(024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455
 email: informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FKIP UNISSULA

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

No. : 507/B.1/SA-FKIP/XII/2021
 Lamp. : --
 Perihal : Ijin Riset Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala SDN Gebangsari 1
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, aamiin.

Dengan ini kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mega Dian Setyanto
 NIM : 34301700028
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Dosen Pembimbing 1 : Sari Yustiana, M.Pd
 Dosen Pembimbing 2 : Andarini Permata Cahyaningtyas, M.Pd

Akan mengadakan *Riset Penelitian* dengan judul: "Pengembangan Media ASTERU (Media Animasi Materi Hidup Rukun) berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01". Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir/ skripsi yang akan dilaksanakan pada tanggal 7 & 8 Desember 2021.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 2 Jumadil Awal 1443 H
 7 Desember 2021 M



Dr. Turahmat, M.Pd
 NIK. 211312011

Lampiran 21. Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI GEBANGSARI 01
Jl. Gebangsan Raya ☎ (024) 6583598 Semarang 📠 50114
Email : sdgebangsari1.2@gmail.com



SURAT KETERANGAN
 Nomor : 422.1 / 130 / XII / 2021

Berdasarkan surat permohonan dari Sdr. Mega Dian Setyanto Sari No 507/B.1/SA-FKIP/XII/2021 tentang permohonan Ijin Riset Penelitian.

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	Philipus Catur Hari Prayitno, S.Pd.SD., M.M
NIP	19671023 200212 1 002
Pangkat/Gol	Pemata III/c
Jabatan	Kepala SD Negeri Gebangsari 01

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa UNISSULA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program S1 Ilmu Pendidikan dibawah ini :

Nama	Mega Dian Setyanto
NIM	34301700028
Judul Skripsi	Pengembangan Media ASTERUJ (Media Asintasi Materi Hidup Rukun) berbasis Digital Kelas 2 SDN Gebangsari 01

Telah melaksanakan Penelitian pada tanggal 7 & 8 Desember 2021 di SD Negeri Gebangsari 01.

Demikian, surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 31 Desember 2021
 Kepala SDN Gebangsari 01



Philipus Catur Hari Prayitno, S.Pd.SD., M.M
 NIP: 19671023 200212 1 002

Lampiran 22. Dokumentasi



Guru menjelaskan cara menggunakan media Asteru



Peserta didik sudah mulai mengaplikasikan media Asteru



Peserta didik mengerjakan tes



Setelah selesai mengerjakan, peserta didik mendapatkan skor nilai