



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN IPS  
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA  
KELAS IV SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh :  
Neni Firdayanti  
1401416155**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

### PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang”, karya

Nama : Neni Firdayanti

NIM : 1401416155

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 8 Mei 2020

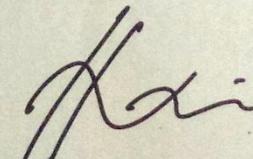
Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dosen Pembimbing,

  
Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199011102015041001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang", karya

Nama : Neni Firdayanti

NIM : 1401416155

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 3 Juni 2020.

Semarang, 23 Juni 2020

Panitia Ujian



Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Penguji I,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP 195607041982032002

Sekretaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.  
NIP 197707252008011008

Penguji II,

Drs. A. Busyairi, M.Ag.  
NIP 195801051987031001

Penguji III,

Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199011102015041001

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Neni Firdayanti

NIM : 1401416155

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi  
Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS  
Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV  
SDN Manyaran 01 Semarang

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Mei ..... 2020

Peneliti,



Neni Firdayanti  
NIM 1401416155

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Hapuslah kata “tidak” pada kata “tidak bisa”. (Samuel Johnson)
2. Ini hidupku, dan sayalah nahkodanya!. Aku tidak takut dengan badai saat belajar melayarkan kapalku. (Louisa May Alcott)
3. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

Orang tuaku Bapak Sakuri dan Ibu Sarifah yang selalu mendukung dalam bentuk moral maupun materiel.

## ABSTRAK

**Firdayanti, Neni.** 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang*. Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. 177 halaman.

Berdasarkan data pra penelitian di SDN Manyaran 01 ditemukan permasalahan berupa keterbatasan media yaitu globe, peta, gambar-gambar dan LCD proyektor, laptop, serta *speaker* setiap kelas yang hanya digunakan untuk menayangkan materi dalam format buku elektronik sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias dan hasil belajar IPS rendah. Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana desain pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengkaji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono menggunakan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk berupa analisis kelayakan media serta analisis tanggapan guru dan siswa, analisis data awal berupa uji normalitas, dan analisis data akhir berupa uji t dan *N-gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* layak digunakan dengan persentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 92,86% (sangat layak), kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 90% (sangat layak), dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 87,5% (sangat layak). Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV berdasarkan uji t mmperoleh sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest* dan uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,462 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain agar lebih efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** Media Video Animasi, IPS, *Sparkol Videoscribe*

## PRAKATA

### PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. A. Busyairi, M.Ag., Penguji 2;
7. Galih Mahardika Christian Putra, S.Pd., M.Pd., Validator Ahli Media;
8. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Validator Ahli Materi;
9. Diyamon Prasadha, S.Pd., M.Pd., Validator Ahli Bahasa;
10. Murti Widati, S.Pd., Kepala SDN Manyaran 01 Semarang;
11. Cahyati Triana Putri, S.Pd., Guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 30 Mei..... 2020

Peneliti



Neni Firdayanti

NIM 1401416155

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Pembatasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
2.1 Kajian Teori .....	15
2.1.1 Teori Belajar.....	15
2.1.2 Hakikat Belajar.....	20
2.1.3 Hasil Belajar.....	22
2.1.4 Hakikat Pembelajaran .....	26
2.1.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	32
2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran .....	38
2.1.7 Hakikat Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	44
2.1.8 Kriteria Pengembangan Media Pembelajaran.....	55



2.1.9 Kriteria Penilaian Media .....	55
2.2 Kajian Empiris .....	62
2.3 Kerangka Berpikir .....	66
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>69</b>
3.1 Desain Penelitian.....	69
3.1.1 Pendekatan Penelitian .....	69
3.1.2 Jenis Penelitian.....	69
3.1.3 Model Pengembangan.....	70
3.1.4 Prosedur Penelitian.....	71
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	76
3.3 Data Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	77
3.4 Variabel Penelitian .....	78
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	79
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian .....	81
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	82
3.8 Uji Coba Instrumen .....	87
3.8.1 Uji Validitas .....	87
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	90
3.8.3 Taraf Kesukaran .....	91
3.8.4 Daya Beda .....	92
3.9 Teknik Analisis Data.....	95
3.9.1 Analisis Data Produk .....	95
3.9.2 Analisis Data Awal .....	97
3.9.3 Analisis Data Akhir.....	98
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>101</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	101
4.1.1 Perancangan Produk.....	101
4.1.1.1 Potensi dan Masalah.....	102
4.1.1.2 Pengumpulan Data .....	102
4.1.1.3 Desain Produk .....	108
4.1.1.4 Validasi Desain .....	116

4.1.1.5 Revisi Desain .....	120
4.1.2 Hasil Produk.....	124
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk .....	137
4.1.3.1 Uji Coba Produk Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	138
4.1.3.2 Uji Coba Pemakaian Produk Skala Besar .....	142
4.1.4 Analisis Data .....	148
4.1.4.1 Analisis Data Awal .....	148
4.1.4.1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	148
4.1.4.1.2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	149
4.1.4.2 Analisis Data Akhir.....	151
4.1.4.2.1 Uji Hipotesis .....	151
4.1.4.2.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain) .....	152
4.2 Pembahasan.....	154
4.2.1 Pemaknaan Temuan .....	154
4.2.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	154
4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	160
4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	164
4.3 Implikasi Hasil Penelitian .....	166
4.3.1 Implikasi Teoritis .....	166
4.3.2 Implikasi Praktis .....	167
4.3.2 Implikasi Pedagogis .....	168
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>170</b>
5.1 Simpulan .....	170
5.2 Saran.....	171
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>172</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>178</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemampuan Berfikir Ranah Kognitif.....	23
Tabel 2.2 Tingkatan Sikap Ranah Afektif.....	24
Tabel 2.3 Kemampuan Belajar Psikomotor .....	25
Tabel 2.4 KI dan KD IPS Kelas IV .....	34
Tabel 2.5 Daftar Adat dan Budaya di Indonesia .....	36
Tabel 2.6 Perancangan Desain Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	54
Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Validasi Materi .....	57
Tabel 2.8 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	61
Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan .....	62
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	79
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	81
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	91
Tabel 3.4 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba .....	93
Tabel 3.5 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba.....	94
Tabel 3.6 Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal .....	95
Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda .....	96
Tabel 3.8 Hasil Analisis Uji Coba Soal .....	96
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Ahli Media Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	98
Tabel 3.10 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	96
Tabel 3.11 Interpretasi Indeks Gain .....	102
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	105

Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	108
Tabel 4.3 Prototype Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	111
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi, Penyajian, dan Kebahasaan .....	118
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	119
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	120
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	120
Tabel 4.8 Saran Perbaikan ahli Media, Materi, dan Bahasa .....	122
Tabel 4.9 Tampilan Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> Sebelum dan Sesudah Revisi .....	123
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....	141
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	143
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Besar .....	146
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Besar .....	148
Tabel 4.14 Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	150
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	151
Tabel 4.16 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	154
Tabel 4.17 Hasil Uji Rata-rata ( <i>N-gain</i> ) .....	155

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Dasar Perilaku Belajar Menurut Behaviorisme .....	16
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	45
Gambar 2.3 Halaman Awal <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	47
Gambar 2.4 <i>Sparkol Videoscribe Login</i> .....	50
Gambar 2.5 Lembar Kerja Aktif <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	50
Gambar 2.6 Membuat Lembar Kerja Baru .....	49
Gambar 2.7 Tampilan Awal Layar .....	49
Gambar 2.8 Tampilan menu.....	50
Gambar 2.9 Menu Teks.....	51
Gambar 2.10 Cara Memasukkan Gambar .....	52
Gambar 2.12 Cara Menambahkan Musik .....	54
Gambar 2.13 Diagram <i>Fishbone</i> Media Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	70
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Pengembangan Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	72
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	73
Gambar 3.3 Pola <i>One-group Pretest Posttest Design</i> .....	75
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen ..	121
Gambar 4.2 Tampilan Sampul DVD.....	126
Gambar 4.3 Tampilan Sampul Lingkaran DVD .....	127
Gambar 4.4 Tampilan Awal Video .....	128
Gambar 4.5 Tampilan Identitas Pengembang Video .....	128
Gambar 4.6 Tampilan Logo Aplikasi Pembuat Video.....	129
Gambar 4.7 Tampilan Karakter Tokoh .....	130

Gambar 4.8 Tampilan Kompetensi Inti.....	130
Gambar 4.9 Tampilan Kompetensi Dasar.....	131
Gambar 4.10 Tampilan Indikator.....	132
Gambar 4.11 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	132
Gambar 4.12 Tampilan Globe Dunia.....	133
Gambar 4.13 Tampilan Peta Indonesia.....	134
Gambar 4.14 Tampilan Karakter Tokoh Laki-laki dan Perempuan.....	134
Gambar 4.15 Tampilan Gambar Faktor-faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia.....	135
Gambar 4.16 Tampilan Penjelasan Faktor-faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia.....	136
Gambar 4.17 Tampilan Penjelasan Provinsi di Indonesia .....	136
Gambar 4.18 Tampilan Penjelasan Rumah Adat .....	137
Gambar 4.19 Tampilan Penjelasan Pakaian Adat.....	137
Gambar 4.20 Tampilan Penjelasan Tarian Tradisional.....	138
Gambar 4.21 Tampilan Penjelasan Alat Musik Tradisional .....	138
Gambar 4.22 Tampilan Penjelasan Keterangan Pertanyaan .....	139
Gambar 4.23 Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	142
Gambar 4.24 Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	144
Gambar 4.25 Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Besar.....	147
Gambar 4.26 Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Besar.....	149
Gambar 4.27 Diagram Uji Normalitas pada Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Besar .....	152
Gambar 4.28 Diagram Uji Normalitas pada Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	152
Gambar 4.29 Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	155

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	179
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	183
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru .....	185
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	189
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	190
Lampiran 6 Deskriptor Skor Penilaian Ahli Materi.....	194
Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Materi .....	205
Lampiran 6 Deskriptor Skor Penilaian Ahli Media .....	209
Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian .....	218
Lampiran 10 Deskriptor Skor Penilaian Ahli Bahasa .....	222
Lampiran 11 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan .....	230
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	233
Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Guru .....	234
Lampiran 14 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa .....	237
Lampiran 15 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	238
Lampiran 16 Desain Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i> .....	241
Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba .....	252
Lampiran 18 Soal Tes Uji Coba.....	259
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba .....	285
Lampiran 20 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba .....	286
Lampiran 21 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1 .....	287

Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 .....	295
Lampiran 23 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2 .....	382
Lampiran 24 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 .....	393
Lampiran 25 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	476
Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	513
Lampiran 27 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	516
Lampiran 28 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	532
Lampiran 29 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	533
Lampiran 30 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal .....	534
Lampiran 31 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian .....	535
Lampiran 32 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	536
Lampiran 33 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	540
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media .....	544
Lampiran 35 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi .....	548
Lampiran 36 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa .....	552
Lampiran 37 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media.....	555
Lampiran 38 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	557
Lampiran 39 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....	560
Lampiran 40 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	561
Lampiran 41 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	564
Lampiran 42 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Besar..	565



Lampiran 43 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Besar .....	568
Lampiran 44 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Besar	569
Lampiran 45 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Besar .....	572
Lampiran 46 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	573
Lampiran 47 Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	575
Lampiran 48 Hasil Belajar <i>Posttes</i> .....	577
Lampiran 49 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	579
Lampiran 50 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	580
Lampiran 51 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> .....	581
Lampiran 52 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> .....	582
Lampiran 53 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain).....	583
Lampiran 54 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1 .....	585
Lampiran 55 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba.....	586
Lampiran 56 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	587
Lampiran 57 Dokumentasi.....	588

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilalui manusia untuk dapat meraih masa depan lebih baik. Pendidikan dapat menciptakan kemajuan dan karakter yang lebih baik apabila dilaksanakan sesuai dengan kurikulum. Sesuai dengan kurikulum bahwa pendidikan dapat ditempuh dengan pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan menjadi proses dalam mengembangkan kemampuan diri dan kekuatan individu pada masa yang akan datang. Agar proses pendidikan itu sesuai dengan perkembangan zaman maka harus berpedoman dengan peraturan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 disebutkan bahwa Indonesia menganut kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang mempunyai iman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu memberi sumbangan pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Guna mendukung pelaksanaan kurikulum 2013, maka pemerintah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, memotivasi, menantang, interaktif, dan inspiratif sehingga siswa dapat secara langsung berpartisipasi secara aktif memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, prakarsa, dan kemandirian yang disesuaikan dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik maupun psikologis siswa. Berdasarkan permendikbud tersebut, siswa harus berani untuk aktif agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Tugas guru adalah memfasilitasi dan membimbing untuk meningkatkan dan mengembangkan kemandirian serta kreativitas siswa.

Salah satu cara untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan pada kurikulum 2013 khususnya jenjang pendidikan dasar adalah dilaksanakannya pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran IPS memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Hal ini ditegaskan dalam bahan kajian IPS melalui Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 77I, bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Terkait dengan kebijakan tersebut dipertegas pada Permendikbud No. 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa ruang lingkup materi muatan Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat Pendidikan Dasar mulai dari kelas IV-VI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Salah satu kajian dan ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sistem sosial dan budaya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 di satuan pendidikan dasar dan menengah salah satu kompetensi yang diajarkan adalah mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang termasuk dalam kompetensi dasar kelas IV semester 2 pada KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Sehingga jika kompetensi dasar kelas IV semester 2 tersebut dijabarkan, maka siswa kelas IV sekolah dasar akan menguasai materi keragaman budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyatuan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya meliputi antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan

siswa yang menyeluruh tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (Susanto, 2013:139).

Tujuan pembelajaran IPS memerlukan ketercapaian kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi (Susanto, 2013: 53-54).

Namun pada kenyataannya, masih ditemukan beberapa kendala terkait pelaksanaan pembelajaran IPS secara umum diungkapkan oleh Departemen Pendidikan AS dan Pusat Statistik Pendidikan Nasional (dalam Ollila dan Macy, 2018:2) pada *The Journal of Social Studies Research* dijelaskan bahwa rata-rata jumlah jam yang dihabiskan untuk pembelajaran IPS hanya 2,3 jam per minggu dibandingkan dengan matematika berjumlah 5,6 jam per minggu dan Bahasa Inggris berjumlah 11,7 jam per minggu. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran matematika dan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran inti yang diprioritaskan di sekolah. Anak-anak Amerika sekarang memperoleh jam mata pelajaran IPS sangat sedikit bahkan dalam pendidikan formal IPS tidak ada materi ekonomi, kewarganegaraan, geografi, dan sejarah. Selain itu, penelitian Sutikno, Setyasto, dan Wijayama (2020:5158) dalam *International Journal of Scientific & Technology Research* menyebutkan bahwa selama pembelajaran IPS lebih didominasi guru dalam pembelajaran dan guru menyampaikan informasi menggunakan metode ceramah berpedoman pada buku ajar IPS yang ada. Partisipasi peserta didik pun masih rendah yaitu cenderung pasif dan kurang konsentrasi karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru yang dibantu dengan media gambar seadanya, kemudian mengerjakan soal yang diberikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia juga masih terdapat kendala seperti yang diungkapkan oleh Hidayah dan Ulva (2017:35-36) dalam Jurnal

Pendidikan dan Pembelajaran Dasar yang menjelaskan bahwa guru masih kurang bervariasi dalam memanfaatkan media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru sehingga aktivitas pembelajaran lebih dominan dikuasai guru yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilan kurang menarik, buku teks yang didalamnya masih monoton, sarana dan prasarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Afandi (2015:78) dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran mengatakan bahwa peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan pada mata pelajaran IPS, sehingga kurang memahami isi materi yang menyebabkan motivasi belajar dan hasil belajar rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, permasalahan tersebut juga dialami oleh SDN Manyaran 01 Semarang. Masalah yang ditemui antara lain pemanfaatan media proyektor yang kurang maksimal. Sarana dan prasarana sudah cukup memadai, diantaranya adalah ketersediaan LCD proyektor, laptop, dan *speaker*. Namun hal ini belum dimanfaatkan sebagaimana fungsinya. Penggunaan media proyektor, laptop dan *speaker* hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik, tampilan materi yang ditayangkan masih dalam format buku ajar elektronik, belum memanfaatkan aplikasi video untuk pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik. Media yang tersedia di SDN Manyaran 01 Semarang ini masih terbatas seperti gambar-gambar pahlawan, rumah adat, pakaian adat dan senjata tiap daerah di Indonesia serta globe dan peta yang menunjukkan wilayah Indonesia. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Hasil belajar merupakan salah satu tolok ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran di dalam kelas. Jika hasil belajar rendah, itu berarti siswa kurang memahami materi tersebut dengan baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS masih rendah. Peneliti mendapatkan data hasil nilai siswa ulangan tengah semester II, dari berbagai mata pelajaran terdapat nilai yang masih dibawah KKM, salah satunya yaitu mata pelajaran tematik pada mata pelajaran IPS dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 67. Dari 25 siswa, terdapat 13 siswa (58%) mendapatkan nilai

dibawah KKM sedangkan 12 siswa sudah mencapai KKM (42%). Menurut guru kelas IV banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM dikarenakan materi pelajaran tematik pada mata pelajaran IPS semakin susah dan semakin banyak materi yang harus dikuasai siswa.

Berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Menurut teori perkembangan Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:84) dijelaskan bahwa usia siswa SD memasuki tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini siswa dapat menyimpulkan sesuatu dalam situasi nyata dengan menggunakan benda konkret, dan dapat menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak. Oleh karena itu dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret yang bisa dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Kenyataan di lapangan, mata pelajaran IPS pada kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang materi keragaman budaya di Indonesia masih bersifat abstrak yang artinya materi hanya disampaikan secara verbal dan hanya terdapat beberapa media seperti gambar-gambar pahlawan, gambar rumah adat, gambar pakaian adat, dan gambar senjata tiap daerah di Indonesia yang disediakan sekolah sehingga diperlukan media untuk membuat konsep menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Penelitian ini menggunakan media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Berkaitan dengan hubungan konkret-abstrak pada penggunaan media maka dapat dilihat dari pendapat Edgar Dale (dalam Daryanto, 2016:14). Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pengalaman yang diperoleh siswa dalam menggunakan media dari paling konkret (bawah) menuju paling abstrak (atas). Media video animasi berada pada tahap ke-4 dari atas yaitu *motion pictures* yang termasuk bagian *iconic* sehingga lebih baik dibandingkan dengan *verbal symbol*, *visual symbol*, dan *recording-radio still pictures*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi lebih baik digunakan dibandingkan dengan hanya menampilkan bentuk gambar atau suara saja. Media video animasi memberikan pengalaman yang diperoleh siswa lebih banyak karena menggabungkan beberapa indra yaitu indra pendengaran dan penglihatan. Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti

mengembangkan media video animasi yang berbantuan dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Daryanto (2016:104-106) menjelaskan bahwa video merupakan alat yang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran baik pembelajaran massal, individual maupun kelompok yang berupa bahan ajar non cetak berisi informasi yang menyeluruh dan memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara berurutan. Kang dan Es (2018:1) menyatakan bahwa video banyak digunakan oleh guru pendidikan untuk memfasilitasi pra pembelajaran guru dari praktik pembelajaran. Agustien dkk (2018:20) menjelaskan animasi merupakan kumpulan gambar diam yang diubah menjadi gambar yang seolah-olah bergerak sesuai dengan karakter yang dibuat sesuai dengan rancangan sehingga video yang ditampilkan ada variasinya dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna agar meningkatkan daya tarik belajar. Menurut Daryanto (2016:105-106) media pembelajaran berbentuk video dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada siswa karena video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran yaitu video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan di video dan siswa dapat menyerap serta mengingat materi pelajaran lebih banyak karena melalui indra pendengaran dan penglihatan. *Videoscribe* adalah perangkat lunak yang dibuat oleh Sparkol untuk membuat animasi papan tulis dan melibatkan bentuk baru penceritaan digital yang mereplikasi 'gaya tangkap *stop-motion*'. Pengguna bisa mengatur gambar, efek, audio, musik, dan teks secara kreatif untuk presentasi mereka. Selain itu, video dapat diunduh sebagai mp4, wmv, mov, avi atau dibagikan langsung melalui *YouTube*, *Facebook*, *Sho.co* atau urutan gambar (James dkk, 2019:194). Maka dengan menggunakan media video animasi berupa *Videoscribe* yaitu perangkat lunak yang dapat digunakan guru untuk membuat *whiteboard-style animation* dalam pembelajaran. Kelebihan media video animasi berbantuan *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran menurut Dariyadi (2018:277) yaitu: a) menyatukan beberapa unsur media dalam satu media seperti audio, teks, maupun gambar secara online; b) memberikan stimulus kepada siswa dengan baik; c) siswa

dapat terpusat perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan mengenai pemanfaatan video adalah penelitian yang dilakukan oleh Cakiroglu dan Yilmaz (2017) yang berjudul “*Using Videos and 3D Animation for Conceptual Learning in Basic Computer Units*” menyatakan bahwa video dan animasi 3D dapat mengkonkretkan konsep yang masih abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa jika diberi tugas, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kemampuan untuk memvisualisasikan sehingga secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi kesalahpahaman. Selain itu, video animasi memberikan peran yang positif untuk guru di kelas maupun di luar kelas. Di dalam kelas, guru berperan sebagai pembimbing siswa, pemantau siswa, dan membantu untuk mengatasi kesalahpahaman. Sedangkan di luar kelas, guru berperan sebagai pengelola proyek, pengikut kegiatan, dan pengevaluasi.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan mengenai pemanfaatan video adalah penelitian yang dilakukan oleh Setyasto dan Wijayama (2017) yang berjudul “Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model *Think Pair Share* (TPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa penerapan perangkat pembelajaran model TPS dengan media video efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa dari 55 (pra siklus) menjadi 81 (siklus 3).

Hasil penelitian yang pernah dilakukan mengenai pemanfaatan animasi adalah penelitian yang dilakukan oleh Baglama, Yucesoy dan Yikmis (2018) yang berjudul “*Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Needs*” menyatakan bahwa animasi mendapat perhatian yang besar untuk menjadi alat pengajaran yang efektif untuk meningkatkan belajar individu anak berkebutuhan khusus. Animasi bermanfaat bagi anak penyandang disleksia, gangguan spektrum autisme dan kecacatan intelektual. Animasi dapat meningkatkan pembelajaran individu pada keterampilan bahasa dan sosial.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan mengenai pemanfaatan aplikasi *Sparkol Videoscribe* adalah penelitian yang dilakukan oleh Turkay (2016) yang



berjudul “*The Effect of Whiteboard Animation on Retention and Subjective Experiences When Learning Advanced Physics Topics*” menyatakan bahwa peneliti menemukan efek positif yang signifikan dari penggunaan animasi papan tulis dalam menyampaikan pelajaran fisika. Temuan ini konsisten dengan studi tentang efek desain emosional pada pembelajaran dan pengalaman subjektif. Penelitian ini memahami bagaimana faktor-faktor afektif dan motivasi dapat digabungkan dengan faktor-faktor kognitif untuk pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana orang belajar dari presentasi multimedia. Animasi papan tulis memiliki efek positif pada penyimpanan, keterlibatan dan kenikmatan, meskipun tidak mengesampingkan kemungkinan karena merupakan hal yang baru.

Hasil penelitian Silmi dan Rachmadyanti (2018) tentang media video animasi pada materi Persiapan Kemerdekaan RI yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya” menyatakan bahwa dengan adanya penggunaan video animasi dapat menjadi alternatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar karena video dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mengingat informasi yang diterima sehingga membantu siswa dalam mengingat kembali informasi yang pernah dimiliki.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat mengkonkretkan konsep yang masih abstrak, menjadi alat pengajaran yang efektif, memberikan efek positif dalam penyampaian materi, video dapat memusatkan perhatian siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, dan memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran dalam mengingat informasi materi. Berdasarkan latar belakang bahwa siswa SD memasuki tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang harus menggunakan benda konkret maka diperlukan media untuk membuat konsep menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa dengan penggunaan video yang berdasarkan Kerucut Pengalaman Edgar Dale

berada pada tingkatan keempat menjadikan media video animasi lebih baik digunakan dibandingkan dengan hanya menampilkan gambar atau suara saja, sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya media yang umumnya hanya terbatas pada globe, peta, gambar-gambar pahlawan, rumah adat, pakaian adat dan senjata tiap daerah di Indonesia. Sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan kurang memahami materi yang dipelajari. Sarana dan prasarana sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor, laptop dan *speaker*. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai. Penggunaan media proyektor hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik, tampilan materi yang ditayangkan masih dalam format buku ajar elektronik.
- 1.2.2 Minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah dikarenakan kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk di kelas. Akibat penggunaan media yang digunakan guru, minat siswa terhadap pelajaran menurun. Siswa lebih memilih bercerita sendiri atau tidur di dalam kelas.
- 1.2.3 Kurangnya sumber ajar di sekolah karena mayoritas hanya mengacu pada buku guru dan buku siswa tanpa adanya buku pendamping lain yang menunjang pembelajaran lebih bervariasi.
- 1.2.4 Hasil belajar pada mata pelajaran tematik pada mata pelajaran IPS dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 67. Dari 25 siswa, terdapat 13 siswa (58%) mendapatkan nilai dibawah KKM sedangkan 12 siswa sudah

mencapai KKM (42%). Menurut guru kelas IV banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM dikarenakan materi pelajaran tematik pada mata pelajaran IPS semakin susah dan semakin banyak materi yang harus dikuasai siswa, sementara banyak siswa yang belajarnya masih kurang. Kurangnya belajar tersebut dilihat dari proses pembelajaran yang kurang bersemangat dan aktif dalam pembelajaran.

- 1.2.5 Proses pembelajaran masih berlangsung secara klasikal yaitu penggunaan metode ceramah, diskusi, kerja kelompok dan tanya jawab sehingga cenderung membosankan dan kurang memotivasi siswa dalam belajar.
- 1.2.6 Model-model pembelajaran belum diterapkan secara maksimal sehingga mendorong siswa kurang aktif memahami materi pembelajaran.
- 1.2.7 Banyak siswa yang tidak suka menulis dan kurang suka membaca kalimat-kalimat panjang yang berbelit-belit, sehingga saat di kelas siswa hanya menulis seadanya namun tidak dipelajari lagi ketika di rumah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada hanya terbatas pada globe, peta, gambar-gambar pahlawan, rumah adat, pakaian adat dan senjata tiap daerah di Indonesia. Sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan kurang memahami materi yang dipelajari. Sarana dan prasarana sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor, laptop, dan *speaker*. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai. Penggunaan media LCD proyektor, laptop dan *speaker* hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik dan tampilan materi yang ditayangkan masih dalam format buku ajar elektronik. Minimnya pemanfaatan penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membuat siswa mudah jenuh, bosan dan minat belajar rendah. Guna menyikapi permasalahan terkait kurangnya pemanfaatan media tersebut, peneliti dan guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang mendiskusikan mengenai perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sehingga

siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Usia siswa SD memasuki tahap operasional konkret (7-11 tahun). Oleh karena itu dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret yang dibantu dengan media pembelajaran. Berkaitan dengan hubungan konkret-abstrak pada penggunaan media maka dapat dilihat dari pendapat Edgar Dale. Media video animasi berada pada tingkatan keempat yaitu *motion pictures* sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi lebih baik digunakan dibandingkan dengan hanya menampilkan bentuk gambar atau suara saja. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Peneliti membatasi pada KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang ?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang ?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengembangkan desain media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.
- 1.5.3 Menguji keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mempunyai beberapa manfaat yaitu:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pelaksanaan pembelajaran. menjadi sekolah yang maju karena memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Melalui pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini, diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan daya tarik dan keaktifan siswa dalam

proses belajar mengajar karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 1.6.2.3 Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di Indonesia, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran lebih menarik dengan media yang bervariasi, menciptakan rasa senang dan siswa dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran IPS.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang teknik perancangan dan pembuatan media pembelajaran, menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh saat perkuliahan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi tentang sesuatu produk yang akan dibuat (Sugiyono, 2016:413). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* adalah sumber belajar bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia.
2. Video animasi dikembangkan dengan konsep yang terdiri atas tulisan dan gambar yang dibuat seolah-olah bergerak sehingga menarik dan membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi keragaman budaya di Indonesia.
3. Video animasi didesain sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain
4. Video dilengkapi dengan rangkuman dan soal latihan sehingga mempermudah siswa dan memahami konsep materi.

5. Video animasi digunakan melalui laptop atau komputer yang ditayangkan melalui LCD Proyektor dengan bantuan *speaker* sebagai penguat suara.
6. Aplikasi utama yang digunakan adalah *sparkol videoscribe*. Hasil akhir produk disimpan dalam bentuk video tanpa memerlukan jaringan internet yang disimpan di DVD yang sudah didesain semenarik mungkin.
7. Aplikasi pendukung yang digunakan adalah *Adobe After Effect* untuk membuat animasi, *Adobe Premiere Pro* untuk mengedit audio, dan *Coreldraw X7* sebagai aplikasi pembuat gambar animasi dan desain DVD.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

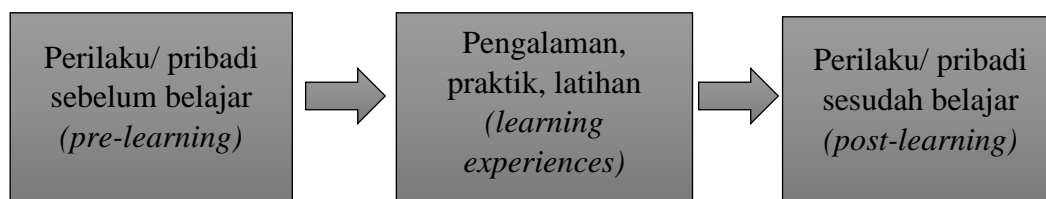
##### **2.1.1 Teori Belajar**

Belajar menjadi suatu aktivitas yang menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek perubahan pada dirinya yang dilakukan secara sadar atau disengaja sehingga dapat dipahami bahwa kegiatan belajar dikatakan baik apabila keaktifan jasmani maupun mental semakin tinggi (Pane dan Dasopang, 2017:335). Tokoh psikologi belajar memiliki anggapan dan penekanan terhadap hakikat belajar yang ditunjukkan dengan teori-teori belajar dari beberapa ahli. Teori belajar merupakan pusat dari gagasan pokok dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan yang berasal dari hasil pemikiran ahli pendidikan. (Suyono & Hariyanto, 2014:55). Teori belajar terdiri dari 3 aliran, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

##### **2.1.1.1 Behaviorisme**

Behaviorisme adalah aliran psikologi yang melihat individu lebih kepada sisi kenyataan jasmaniah, dan mengindahkan aspek-aspek mental seperti bakat, kecerdasan, perasaan, dan minat individu dalam kegiatan belajar (Suyono & Hariyanto, 2014:58). Behaviorisme menegaskan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri, yaitu: (1) menitikberatkan bagian-bagian kecil atau unsur-unsur, (2) memiliki sifat sesuai dengan aturan yang baku, (3) meletakkan peranan lingkungan, (4) lebih mengutamakan pembentukan respons, (5) mengutamakan pentingnya latihan. Suyono dan Hariyanto (2014:59) menjelaskan bahwa para ahli yang mengembangkan teori ini antara lain E.L. Thorndike, Ivan Pavlov, B.F. Skinner, J.B. Watson, Clark Hull dan Edwin Guthrie. Konsep belajar menurut para behavioris secara umum dapat dinyatakan dengan gambaran sederhana seperti pernyataan DiVesta dan Thompson (1979:11) sebagai berikut.





**Gambar 2.1** Konsep Dasar Perilaku Belajar Menurut Behaviorisme

Gambar 2.1 menjelaskan bahwa adanya perubahan perilaku individu yang terjadi apabila terjadi praktik langsung atau atau pengalaman secara nyata yang dilakukan oleh individu meskipun dalam prosesnya terjadi permasalahan. Permasalahan akan dijadikan pengalaman baru oleh individu tersebut sehingga muncul jalan keluar dari permasalahan tersebut. Apabila individu memiliki permasalahan yang sama, maka dengan cepat individu dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami.

Nahar (2016:64-65) mengungkapkan bahwa teori belajar behavioristik lebih menekankan terhadap perubahan perilaku yang nyata atau tidak terkait dengan hubungan kesadaran atau mental, maka manusia itu bersifat pasif dan semuanya tergantung dengan stimulus atau rangsangan yang didapat sehingga sangat menekankan pada hasil belajar yang perubahan perilakunya dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Suyono dan Hariyanto (2014:70) menjelaskan bahwa pembelajaran yang direncanakan berdasarkan teori behaviorisme menganggap pengetahuan memiliki sifat tetap, objektif, pasti dan tidak berubah. Pengetahuan menjadi tersusun sehingga mengajar adalah proses memberikan pengetahuan dari guru sedangkan belajar adalah perolehan pengetahuan. Siswa dianggap objek yang pasif dalam proses belajar mengajar sehingga membutuhkan motivasi dan penguatan dari guru. Guru lebih menyukai pemberian hadiah dan hukuman terhadap perilaku siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku atau respon setelah seseorang diberikan stimulus. Respon yang diterima siswa berbeda-beda. Ada perilaku yang tampak dan ada yang tidak tampak. Dalam penelitian ini, teori behaviorisme diterapkan dengan adanya media video

animasi berbantuan *sparkol videoscribe* akan memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran. materi yang nantinya ditampilkan dalam media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* juga akan disajikan secara sistematis sesuai dengan teori behaviorisme. Siswa diberikan stimulus berupa adanya media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang menarik akan lebih bersemangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Stimulus dan respon ini akan membentuk sebuah perilaku belajar siswa.

#### 2.1.1.2 Kognitivisme

Pengembang teori ini adalah Jean Piaget, Kurt Lewin, Jerome S. Bruner, Robert M. Gagne, dan David P. Ausubel. Teori ini lahir dari respons terhadap behaviorisme yang diawali dengan publikasi pada tahun 1929 oleh Bode, seorang ahli psikolog Gestalt. Ia menanggapi behaviorisme karena perilaku yang diamati bergantung dengan penjelasan pembelajaran. Weltheimer (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:80) yang merupakan peletak dasar teori Gestalt berpendapat bahwa peristiwa atau objek tertentu akan dilihat sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasi. Menurut pandangan ahli teori Gestalt semua kegiatan belajar memakai pemahaman tentang adanya hubungan-hubungan, terutama hubungan antara bagian terhadap keseluruhan. Jadi kemampuan belajar akan lebih meningkat daripada ganjaran atau hukuman dengan adanya tingkat kejelasan dan kemaknaan terhadap apa yang diamati dalam situasi belajar.

Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:83) menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan dari mekanisme biologis perkembangan sistem saraf seseorang, sehingga dengan seseorang yang bertambah usia maka semakin kompleks susunan sel sarafnya dan kemampuan yang dimiliki meningkat. Kemampuan berpikir anak berkembang sesuai tahapan yang teratur. Proses berpikir anak merupakan proses yang berlangsung secara tahap demi tahap berdasarkan pengetahuannya dari konkret menuju abstrak. Kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan melalui tahap-tahap tertentu. Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:32) tahap-tahap perkembangan kognitif

mencakup tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun).

1. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun).

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.

2. Tahap praoperasional (2-7 tahun).

Tahap praoperasional terbagi dalam dua sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis (2-4 tahun) dimana anak secara mental sudah mampu menyajikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang yang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif (4-7 tahun) menjelaskan bahwa anak memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.

3. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun).

Pada tahap operasional konkret, anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.

4. Tahap operasional formal (11-15 tahun).

Pada tahap operasional formal, anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Buku *The Process of Education* yang ditulis oleh Bruner tentang pendidikan terlihat mendukung prinsip kognitivisme. Dasar dari teori Bruner adalah ungkapan Piaget yang menyatakan bahwa saat belajar di kelas siswa harus berperan secara aktif. Konsep dari Bruner adalah belajar dengan menemukan. Siswa menyusun bahan pelajaran yang dipelajarinya menjadi bentuk akhir yang sesuai dengan tingkat kemajuan berpikir anak sehingga pada hakikatnya pendidikan merupakan proses penemuan individu (Suyono dan Hariyanto, 2014:88).

Kurt Lewin menaruh perhatian kepada kepribadian dan psikologi sosial pada teori belajar medan kognitif. Lewin (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:81) berpandangan bahwa setiap individu berada di dalam satu medan kekuatan yang

bersifat psikologis disebut ruang hidup. Ruang hidup meliputi wujud pernyataan lingkungan dimana siswa bereaksi, misalnya siswa bereaksi terhadap orang-orang yang dijumpainya, objek material yang dihadapi, serta fungsi kejiwaan yang dimiliki. Belajar merupakan akibat dari perubahan struktur kognitif. Perubahan kognitif berasal dari dua macam kekuatan yaitu dari medan kognitif itu sendiri dan kebutuhan motivasi internal individu.

Bahrudin dan Wahyuni (2015:126) menyatakan bahwa belajar adalah proses mental yang aktif untuk mengingat, mencapai, dan menggunakan pengetahuan sehingga perilaku yang ada pada manusia tidak dapat diukur dan dilihat tanpa melibatkan proses mental seperti kesengajaan, motivasi, keyakinan dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suyono dan Hariyono (2014:75) mementingkan proses belajar daripada hasil belajar dalam teori belajar kognitif. Teori ini menitikberatkan pada perilaku seseorang ditentukan oleh anggapan dan pemahaman tentang kondisi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif pada setiap tahap perkembangan menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berfikir siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat. Untuk itu guru sebagai fasilitator harus mampu mengembangkan potensi kognitifnya dengan baik. teori belajar kognitif penelitian ini siswa akan diajak untuk berfikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah mereka pelajari. Tipe siswa dalam pembelajaran kognitif adalah tipe pengalaman konkret. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan pengalaman konkret dalam bentuk situasi nyata melalui pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dengan sajian visualisasi dari mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Materi yang divisualisasikan melalui video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

#### 2.1.1.3 Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan filosofi pembelajaran yang berdasarkan asumsi bahwa dengan merefleksikan pengalaman, membangun, mengkonstruksikan pengetahuan pemahaman tentang dunia tempat hidup manusia (Suyono dan

Hariyanto, 2014:105). Konstruktivisme mendasari pemikiran bahwa pengetahuan bukanlah pemberian dari alam karena hasil komunikasi manusia dengan alam melainkan pengetahuan berasal dari hasil konstruksi aktif manusia.

Tasker (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:108) menjelaskan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme, yaitu (1) peran aktif siswa secara bermakna dalam mengkonstruksi pengetahuan; (2) pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna; (3) gagasan dengan informasi baru yang diterima harus dikaitkan. Penekanan pentingnya peran pengalaman atau interaksi siswa dengan lingkungan sekelilingnya dilakukan oleh guru. Teori konstruktivisme berdampak terhadap pembelajaran yaitu guru harus merencanakan kurikulum yang sesuai dengan peningkatan logika dan pertumbuhan konseptual anak dengan contoh kurikulum 2013. Guru menekankan pentingnya peran pengalaman bagi anak, atau interaksi anak dengan lingkungan sekitar.

Asumsi-asumsi dasar konstruktivisme seperti yang diungkapkan oleh Merrill (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:106) adalah (1) melalui pengalaman, pengetahuan dapat dikonstruksikan; (2) belajar adalah penjelasan individu tentang dunia nyata; (3) belajar merupakan proses aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman; (4) pertumbuhan konseptual berasal dari negosiasi makna yang saling berbagi tentang perspektif ganda dan perubahan representasi mental melalui pembelajaran kolaboratif; (5) belajar dapat dilaksanakan dengan latar nyata, ujian dapat disatukan dengan tugas-tugas dan bukan merupakan aktivitas yang terpisah-pisah (penilaian autentik).

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa untuk menemukan pemahamannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan menyampaikan materi menggunakan media yang menunjang siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, siswa secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ia dapatkan sendiri sehingga pencapaian hasil belajar akan lebih optimal.

## 2.1.2 Hakikat Belajar

### 2.1.2.1 Pengertian Belajar

Suyono dan Hariyanto (2014:9) menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas atau proses dalam mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan menjadikan kepribadian yang kokoh. Belajar adalah proses perubahan perilaku setiap orang yang penting dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan seseorang (Rifa'i dan Anni, 2012:66). Slameto (2013:2) menyatakan bahwa belajar adalah seseorang yang melakukan proses usaha untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Belajar menjadi dasar untuk menunjang peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan belajar ke arah yang lebih baik. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat memberikan kontribusi dalam membentuk kepribadian siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan lingkungan belajar yang nyaman untuk kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### 2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2013:27-28) menjelaskan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

1. Sesuai dengan syarat yang diperlukan untuk belajar, seperti: (1) partisipasi aktif yang diusahakan oleh siswa dalam belajar, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional, (2) belajar harus menciptakan motivasi dan penguatan siswa dalam mencapai tujuan instruksional, (3) belajar memerlukan lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya mencari dan belajar secara efektif, (4) belajar memerlukan interaksi siswa dengan lingkungannya.

2. Sesuai hakikat belajar, seperti (1) belajar merupakan proses yang berkesinambungan maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya, (2) belajar adalah proses adaptasi, eksplorasi, organisasi dan penemuan, (3) belajar adalah hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain sehingga menjadi pengertian yang diharapkan.
3. Sesuai dengan bahan atau materi yang harus dipelajari, seperti: (1) belajar harus memiliki materi yang terstruktur dan bersifat keseluruhan sehingga siswa dapat mudah mendapatkan pengertiannya, (2) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.
4. Syarat keberhasilan belajar, seperti: (1) sarana yang cukup untuk belajar sehingga siswa dapat belajar dengan tenang, (2) repetisi, proses belajar harus dilakukan secara berulang-ulang agar pengetahuan/ keterampilan/ sikap itu mendalam

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa prinsip belajar harus dilaksanakan sesuai dengan syarat yang diperlukan, sesuai hakikat belajar, sesuai materi yang dipelajari dan sesuai syarat keberhasilan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa agar aktif dan kreatif dalam menemukan pemecahan masalahnya secara mandiri. Materi disajikan dengan menarik yang sesuai dengan apa yang harus dipelajari siswa agar belajar tersebut berhasil secara optimal dengan bantuan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan di kelas (Dewi dkk, 2019:94). Susanto (2013:5) menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh yang bukan hanya salah satu aspek potensi manusia saja (Suprijono, 2017:7).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang menyeluruh dan kemampuan yang didapatkan setelah belajar sesuai dengan potensi manusia. Belajar ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan sehingga siswa akan menjadi manusia yang utuh, cerdas ilmu, emosi, psikomotornya, dan keterampilan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka siswa harus tuntas dalam menguasai tahap sebelumnya untuk menuju tahap selanjutnya. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, nilai dan minat. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik. Dari tiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### 2.1.3.1 Ranah Kognitif

Menurut Bloom (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:167) mengembangkan ranah kognitif menjadi enam kelompok yang tersusun secara sistematis mulai dari kemampuan yang paling rendah (*lower order thinking*) sampai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), yaitu mengetahui, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori Bloom yang sesuai dengan tuntutan zaman dan tingkat kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1** Kemampuan Berfikir Ranah Kognitif

<b>Kemampuan Berpikir</b>	<b>Deskripsi</b>
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar dan foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/ belum dipelajari.
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan



<b>Kemampuan Berpikir</b>	<b>Deskripsi</b>
	keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria.
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya.

(Permendikbud Nomor 104, 2014:8).

#### 2.1.2.3 Ranah Afektif

Ranah afektif menurut Bloom ada lima kategori, yaitu menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.2** Tingkatan Sikap Ranah Afektif

<b>Tingkatan Sikap</b>	<b>Deskripsi</b>
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut.
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut.
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik, menyukai nilai tersebut, dan komitmen terhadap nilai tersebut.
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya.
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter).

(Permendikbud Nomor 104, 2014:6).

#### 2.1.2.4 Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor memberikan pengalaman siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang mereduksi 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan karena mencipta

merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.3** Kemampuan Belajar Psikomotor

<b>Kemampuan Belajar</b>	<b>Deskripsi</b>
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu ( <i>on task</i> ) yang digunakan untuk mengamati.
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik).
Mengumpulkan informasi/ mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar / Mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi, dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari fakta, konsep, maupun teori.
Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multimedia dan lain-lain.

(Permendikbud Nomor 104, 2014:9).

Kurikulum 2013 memberlakukan penilaian-penilaian autentik, yaitu pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar siswa untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Penilaian dalam pembelajaran dengan penilaian autentik dapat dilakukan dengan penilaian proses, penilaian produk, dan penilaian sikap (Hosnan, 2016:396). Penilaian ada 3 aspek, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penilaian proses atau keterampilan, dilakukan melalui observasi saat siswa bekerja kelompok, bekerja individu, berdiskusi maupun saat presentasi dengan menggunakan lembar observasi kinerjanya.
2. Penilaian produk berupa pemahaman konsep, prinsip, dan hukum dilakukan dengan tes tertulis.

3. Penilaian sikap, melalui observasi saat siswa bekerja kelompok, bekerja individu, berdiskusi maupun saat presentasi dengan menggunakan lembar observasi sikap.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa tanpa mengesampingkan penilaian sikap untuk mengetahui antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan penilaian psikomotorik untuk mengetahui keterampilan siswa seperti keterampilan berbicara dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media video animasi yang berbantuan aplikasi *sparkol videoscribe*.

## **2.1.4 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran**

Susanto (2013:19) menjelaskan bahwa pembelajaran diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar", yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata "ajar" ditambah awalan "pe" dan akhiran "an" menjadi kata "pembelajaran", diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Suprijono (2017:13) menyebutkan pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi siswanya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah siswa dan pembelajaran berpusat pada siswa.

Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru secara sadar agar siswa selalu belajar sehingga terjadinya perubahan tingkah laku siswa untuk mendapatkan kemampuan yang baru dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Gunawan, 2014:49).

Beberapa pengertian pembelajaran yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar guru dengan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha yang sistematis untuk memfasilitasi siswa memperoleh pengetahuannya baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga siswa memperoleh pengalaman baru. Pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat tentang suatu hal atau permasalahan menggunakan pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa.

#### 2.1.4.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2012:159-161) menjelaskan mengenai komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi pelajaran, subjek belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang.

##### 1. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran secara eksplisit diupayakan dapat mencapai tujuan *instructional effect* berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dijelaskan secara tersurat dalam TPK semakin mengerucut dan operasional

##### 2. Subyek belajar

Subyek belajar berperan menjadi subyek sekaligus obyek karena subyek dalam sistem pembelajaran menjadi komponen utama. Siswa yang menjadi subyek adalah individu yang melaksanakan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena proses belajar mengajar diharapkan mencapai perubahan perilaku pada diri subyek. Oleh karena itu, siswa harus aktif dalam mengikuti kegiatan pada proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran antara lain dipengaruhi oleh faktor hubungan materi yang dipelajari dengan kemampuan, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dengan perencanaan yang efektif dalam mendiagnosis kesulitan belajar dan analisis tugas.

##### 3. Materi pelajaran

Materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang lengkap, terorganisasi secara sistematis dan dijelaskan secara nyata akan mempengaruhi terhadap ukuran proses pembelajaran. Materi pelajaran berada dalam silabus, RPP dan buku sumber.

4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran diyakini efektivitasnya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan pola umum mewujudkan proses pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran perlu memilih model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai, dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Pendidik harus mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran, dan sebagainya dalam menentukan strategi pembelajaran dapat berfungsi maksimal.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dari pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran karena menjadi salah satu komponen pendukung sistem pembelajaran.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkannya.

Berdasarkan penjelasan mengenai komponen pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pembelajaran karena pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas, ada subyek belajarnya, materi, strategi pembelajaran dan penunjang. Maka video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* menjadi komponen media pembelajaran penunjang pembelajaran karena di dalam video tersebut dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan memiliki tujuan yang terarah terhadap subyek belajarnya.

#### 2.1.4.3 Pembelajaran di Sekolah Dasar

Susanto (2013:85) menyebutkan model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif perlu diterapkan untuk mengembangkan potensi siswa. Guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan memahami karakteristik siswa, materi pelajaran, dan metodologi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih inovatif, bervariasi, dan membangun wawasan pengetahuan dan pelaksanaannya sehingga meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa. Berkenaan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif, variatif, dan konstruktif terdapat hal lain yang perlu diperhatikan yaitu situasi kelas yang dapat merangsang anak melakukan kegiatan pembelajaran secara bebas, peran guru sebagai pengarah, fasilitator, evaluator pada proses dan hasil belajar anak, dan pendorong.

#### 2.1.4.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Susanto (2013:73) menjelaskan bahwa perkembangan mental pada anak usia sekolah dasar yang paling menonjol meliputi perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosional, dan moral keagamaan yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

##### 1. Perkembangan Intelektual

Pada usia sekolah dasar (usia 6-12 tahun) anak sudah dapat melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kognitif seperti membaca, menulis dan berhitung.

##### 2. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa bagi anak sekolah dasar minimal menguasai tiga kategori, yaitu: (1) dapat membuat kalimat lebih sempurna; (2) dapat membuat kalimat majemuk; dan (3) dapat membuat dan mengemukakan pertanyaan.

##### 3. Perkembangan sosial

Pada anak usia sekolah dasar sudah mampu menyesuaikan diri sendiri terhadap sikap kerjasama, sikap peduli, dan sikap peduli atau mau memperhatikan kepentingan orang lain.

##### 4. Perkembangan emosi

Emosi pada anak sekolah dasar sudah mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi tidak boleh sembarangan, mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidak akan diterima oleh masyarakat.

Selain perkembangan intelektualnya, pada anak usia sekolah dasar ini ditandai dengan karakteristik-karakteristik perkembangan lainnya. Tahap periode perkembangan ini berkaitan dengan tahapan perkembangan kognitif siswa dalam setiap kelompok umurnya, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda yang secara garis besarnya dikelompokkan kepada empat tahap, yaitu: tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

1. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini belum memasuki usia sekolah.
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan skema kognitifnya masih terbatas. Siswa suka meniru perilaku orang lain. Siswa mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.
3. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini siswa sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah. Selain itu, siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret
4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini siswa sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif siswa pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengoordinasikan dua ragam kemampuan berurutan. Misalnya, kapasitas merumuskan hipotesis, dan menggunakan prinsip-prinsip abstrak. Siswa mampu berpikir dalam memecahkan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang ia respons.

Dengan mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget tersebut, maka dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun) yang mana guru harus memberikan materi dengan media yang nyata. Oleh sebab itu media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*

menjadi solusi yang baik dalam mengatasi perkembangan anak sesuai tahapnya. Video ini menampilkan sesuatu yang benar-benar nyata sehingga anak dapat mengingat materi yang ditayangkan.

#### 2.1.4.5 Peran Guru dalam Pembelajaran

Susanto (2013:92) menjelaskan bahwa guru menjadi ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kepiawaian dan kewibawaan guru menjadi penentu berlangsungnya proses belajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Solihatin (dalam Susanto, 2013:93) menyebutkan kelemahan-kelemahan guru pada saat pembelajaran, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran konvensional atau ceramah
2. Siswa hanya dijadikan objek pembelajaran
3. Guru mendominasi pembelajaran karena pembelajaran tidak melibatkan pengembangan pengetahuan siswa sehingga proses pembelajaran sangat terbatas hanya diarahkan pada aspek kognitif dengan mengabaikan aspek afektif dan psikomotor
4. Pembelajaran bersifat hafalan semata sehingga kurang bergairah dalam belajar
5. Proses interaksi dalam pembelajaran hanya searah dari guru ke siswa.

Salah satu upaya mengatasi permasalahan-pemmasalahan tersebut, guru harus mampu mengendalikan pembelajaran dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media. Untuk itu, guru harus kreatif dalam menggunakan media yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap materi yang diajarkan. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi video animasi yang berbantuan aplikasi *sparkol videoscribe* dan guru melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.



## **2.1.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

### **2.1.5.1 Pengertian IPS**

Susanto (2013:138) menjelaskan bahwa IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hakikat untuk mengembangkan konsep pemikiran tentang kondisi sosial yang berada di lingkungan siswa sehingga dengan pemberian pendidikan IPS dapat menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia sehingga dapat mengembangkan pemikiran kritis dan pemahaman konsep. Sapriya (2017:7) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Gunawan (2016:17-18) menjelaskan IPS adalah telaah manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial yang hidup bersama dengan sesamanya. Dalam majunya teknologi maka manusia dapat berkomunikasi dengan mudah dimanapun mereka berada dengan internet dan *handphone*. Komunikasi antara orang satu dengan orang lain atau bahkan negara satu dengan negara lainnya dapat dengan cepat akibat kemajuan Iptek sehingga arus komunikasi semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu, orang yang menguasai dunia adalah orang yang menguasai informasi.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari beberapa disiplin ilmu, kegiatan manusia dan lingkungan sosial yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang menjadikan masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negaranya.

### **2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Susanto (2013:145) menyampaikan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peduli terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif untuk memperbaiki segala ketimpangan yang terjadi dan dapat mengatasi setiap masalah yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah mencantumkan bahwa secara garis besar pembelajaran IPS memiliki 8 tujuan di jenjang sekolah dasar dari kelas IV-

VI (Permendikbud, 2016:150-151), yaitu (1) Menunjukkan perilaku sosial budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

#### 2.1.5.3 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Hidayati (2008:27) menjelaskan bahwa penyampaian pengajaran IPS diawali dengan anak dikenalkan dengan diri sendiri atau lingkungan terdekat, kemudian anak didorong untuk lebih mengenal lingkungan secara luas serta anak akan mulai mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi permasalahan yang lebih kompleks. Strategi penyampaian pengajaran IPS dimulai dari anak, keluarga, masyarakat, kota, region, negara, dan dunia. Sehingga pengetahuan ilmu sosial yang diperoleh siswa tidak hanya terbatas pada ruang lingkup lingkungan kecil tetapi dengan cakupan pengetahuan yang lebih luas. Strategi penyampaian pengajaran IPS tersebut dapat membuat siswa akan mengalami proses pembelajaran yang bermakna siswa mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya sesuai dengan apa yang mereka peroleh.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi masyarakat yang berkembang saat ini dapat mempengaruhi pembelajaran IPS sehingga dapat dikatakan karakteristik pembelajaran IPS bersifat dinamis. IPS merupakan ilmu pengetahuan sosial yang memadukan disiplin ilmu sosial dengan kajian materi berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Penyajian materi dan strategi yang dilakukan untuk menyampaikan materi IPS yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar dapat digunakan untuk melihat karakteristik IPS.

#### 2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tercantum pada Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang terdapat bahasan (Permendikbud, 2016:150-151) yaitu (1) manusia, tempat, dan lingkungan (wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia dan konektivitas serta interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia); (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa pra aksara hingga masa Islam); (3) sistem sosial dan budaya (kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, budaya masyarakat dan bangsa Indonesia); (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (kehidupan ekonomi masyarakat); (5) manusia, tempat, dan lingkungan (konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia); (6) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal Reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara); (7) sistem sosial dan budaya (norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia); (8) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS Kelas IV sebagai berikut.

**Tabel 2.4** KI dan KD IPS Kelas IV

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang

dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan / atau Buddha dan / atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan / atau Buddha dan / atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

(Permendikbud Nomor 37, 2018:71)

Berdasarkan rincian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kelas IV pembelajaran IPS, peneliti melakukan penelitian pada ranah kognitif atau pengetahuan pada KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Penelitian dilakukan pada materi tentang keragaman budaya di Indonesia pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

#### 2.1.5.5 Materi Pembelajaran IPS Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Jumlah provinsi yang ada di Indonesia sebesar 34 provinsi yang dihuni oleh berbagai suku bangsa yang berbeda-beda. Perbedaan suku bangsa tersebut menyebabkan Indonesia banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Faktor yang menyebabkan

keragaman budaya antara lain: (1) letak strategis wilayah Indonesia; (2) kondisi negara kepulauan; (3) perbedaan kondisi alam; (4) keadaan transportasi dan komunikasi; (5) penerimaan masyarakat terhadap perubahan.

#### 1. Keragaman Budaya di Indonesia

Tiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budaya sendiri. Budaya dan adat istiadat daerah dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Maka terbentuklah bermacam-macam adat istiadat dan budaya sendiri.

Berikut adalah adat dan budaya yang ada di Indonesia.

**Tabel 2.5** Adat dan Budaya di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Rumah Adat	Nama Pakaian Adat	Nama Tarian	Nama Rumah Adat
1.	Aceh	Aceh, Krong Bade	Elee Balang	Seudati, Sama Meusekat	Serunee Kalee
2.	Sumatera Utara	Bolon, Balai Batak Toba	Ulos	Tor-Tor, Serampang Dua Belas	Aramba
3.	Sumatera Barat	Gadang	Bundo Kandung	Payung, Piring	Saluang
4.	Riau	Selaso Jatuh Kembar	Teluk Belanga	Tandak Riau, Makan Sirih	Gambus Riau
5.	Bengkulu	Bubungan Lima	Bengkulu	Bidadari Teminang Anak, Andun	Dol
6.	Jambi	Panggung	Melayu Jambi	Sekapur Sirih, Selampir Dua Belas	Gambus Jambi
7.	Kepulauan Riau	Melayu Atap Limas Potong	Teluk Belanga	Joget Lambak	Gendang Panjang
8.	Sumatera Selatan	Limas	Aesan Gede	Putri Bekhusek, Tanggai	Akordeon
9.	Bangka Belitung	Limas, Rakit	Paksian	Campak	Gendang Melayu
10.	Lampung	Nowou Sesat	Talang Bawang	Melinting, Jangget, Badana	Bende
11.	Banten	Adat Baduy	Baju Pangsi	Merak, Cokek	Gendang
12.	Jakarta	Kabaya, Gudang	Abang None/Betawi	Yapong, Topeng	Tehyan

<b>No.</b>	<b>Provinsi</b>	<b>Nama Rumah Adat</b>	<b>Nama Pakaian Adat</b>	<b>Nama Tarian</b>	<b>Nama Rumah Adat</b>
13.	Jawa Barat	Kesepuhan	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat	Merak, Jaipong, Topeng Kuncaran	Angklung, Gamelan, bumbang
14.	Jawa Tengah	Joglo Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah	Gambyong, Serimpi, Blambang Cakil	Gamelan, Calung
15.	Yogyakarta	Joglo Yogyakarta	Kebaya Ksatrian	Golek Menak, Bedhaya	Gamelan
16.	Jawa Timur	Joglo Jawa Timur	Pesa'an	Remong, Reog Ponorogo, Padang Wulan	Gamelan
17.	Kalimantan Barat	Panjang	Perang	Monong, Zapin Tembung	Tuma
18.	Kalimantan Timur	Lamin	Urang Besunung	Gong, Perang	Sampe
19.	Kalimantan Selatan	Banjar	Pengantin Bagajah Gamuling Baular Lulut	Baksa Kembang, Radab Rahayu	Panting
20.	Kalimantan Tengah	Betang	Sinjang	Tambun dan Bungai, Bolean Dadas	Japen
21.	Kalimantan Utara	Baloy	Donggala	Kancet Ledo	Babun, Gambang, Rebab
22.	Sulawesi Utara	Laikas	Kulavi	Maengket, Polo	Kolintang
23.	Gorontalo	Adat Doloupa	Biliu dan Mukuta	Saronde	Ganda
24.	Sulawesi Tengah	Souraja, Tambi	Baju Nggembe	Lumense, Moduai, Peule Cinde	Ganda
25.	Sulawesi Barat	Adat Mandar	Baju Bodo	Toerang Batu	Kecapi Sulawesi Barat
26.	Sulawesi Selatan	Adat Tongkonan	Toraja	Kipas, Bosara	Keso
27.	Sulawesi Tenggara	Adat Buton	Babung Ginasamani	Balumpa, Dinggu	Ladolado

No.	Provinsi	Nama Rumah Adat	Nama Pakaian Adat	Nama Tarian	Nama Rumah Adat
28.	Bali	Gapura Canti Bentar	Payes Agung	Legong, Kecak, Pendet	Genceng, Gamelan, Bumbang
29.	NTB	Dalam Lokas Samawa	Sumbawa	Mpa Lenggogo, Gandrung	Serunai
30.	NTT	Sao Ata Mosa Lakitana	Rote	Perang, Caci, Gawi	Sasando
31.	Maluku Utara	Baileo Maluku Utara	Pakaian Manteren Lamo	Perang, Nahar Ilaa	Fu
32.	Maluku	Baileo Maluku	Baju Cele	Lenso, Cakelele	Nafiri
33.	Papua Barat	Honai Papua Barat	Seruni	Suanggi, Perang Papua	Guoto
34.	Papua	Honai Papua	Asmat	Selamat Datang, Musyoh	Tifa Totobuang Papua

## 2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran

### 2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Wijayanti dkk (2018:54) menyampaikan kegiatan pembelajaran adalah proses komunikasi yang bersifat timbal balik antara guru dengan siswa atau siswa dengan guru untuk mencapai indikator pembelajaran yang sudah ditetapkan. Proses penyampaian materi dari guru kepada siswa perlu adanya suatu media dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media menjadi sarana pendukung yang penting dalam pembelajaran di kelas (Rahmatika dan Ratnasari, 2018:386). Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan setiap komunikasi memerlukan media, tanpa adanya media maka pembelajaran akan berlangsung secara tidak optimal (Fadillah dan Bilda, 2019:178). Arsyad (2014:3) menjelaskan bahwa media disebut alat perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima. Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, untuk mengambil, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gunawan

(2014:75) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu disiapkan dan digunakan oleh guru dimana penggunaannya disesuaikan dengan tujuan dan isi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau memberikan pesan dari sumber kepada penerimanya agar dapat belajar dengan efektif dan efisien karena terjadi di lingkungan belajar yang kondusif dan terencana (Ashyar, 2012:8). Edison (2017:60) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media hendaknya digunakan pada semua mata pelajaran agar konsep materi dapat divisualisasikan dengan nyata sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan dapat memahami pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara proses pembelajaran dari guru terhadap siswa yang mengandung maksud-maksud pengajaran. Media ini sesuai dengan peneliti yang akan menggunakan media dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang baik memerlukan media untuk menjadi perantara dalam berkomunikasi antara guru dan siswa agar pembelajaran lebih efisien dan efektif disemua mata pelajaran harus divisualisasikan secara nyata sehingga media menjadi alat perantara yang sangat penting untuk digunakan dan disiapkan oleh guru. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* untuk menjadi alat perantara pembelajaran.

#### 2.1.6.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pratiwi dkk (2019:304) menjelaskan bahwa dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media dimana proses pembelajaran lebih dituntut untuk menggunakan media untuk meningkatkan sistem kerja alat indra guna meningkatkan daya tarik dan pemahaman pembelajaran yang dapat berupa media cetak, audio, visual, dan audio visual. Asyhar (2012:44-46) menjelaskan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis :

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat oleh peserta didik melalui indra penglihatan. Contoh media visual antara lain : (a) media cetak seperti buku,



modul, jurnal, gambar, peta dan poster; (b) model dan prototipe seperti globe bumi; (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2. Media audio adalah media pembelajaran yang melibatkan indra pendengaran peserta didik dalam proses pembelajaran. Contoh media audio adalah tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual adalah media yang memadukan antara media audio dan visual dalam satu proses atau kegiatan pembelajaran. contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.
4. Multimedia adalah media berbasis komputer yang menggunakan beberapa jenis media yang disatukan dalam satu proses pembelajaran atau kegiatan. Contoh multimedia adalah TV, presentasi Powerpoint berupa teks, gambar bersuara, aplikasi komputer interaktif dan non interaktif

Dilihat dari jenis-jenis media, peneliti menggunakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* termasuk kategori media audio-visual dalam bentuk video untuk lebih memperjelas pembelajaran tidak hanya media visual saja atau media audio saja. Hal tersebut dimaksudkan karena media audio-visual mencakup media visual dan audio.

#### 2.1.6.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ashyar (2012:29) mengemukakan fungsi media pembelajaran seperti:

1. Media sebagai sumber belajar.  
Media pembelajaran menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa yang berarti siswa memperoleh pengetahuan atau informasi baru melalui media pembelajaran.
2. Fungsi semantik  
Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan kejelasan dan ide yang nyata agar pengetahuan dan pengalaman belajar lebih nyata dan mudah dipahami.
3. Fungsi manipulatif  
Media berfungsi untuk mempertontonkan kembali sebuah benda atau peristiwa dengan berbagai kondisi, cara, situasi, tujuan, dan sasaran.
4. Fungsi fiksatif

Media berfungsi untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang masa lampau.

5. Fungsi distributif

Media dapat digunakan dalam jangkauan yang sangat luas dan jumlah yang besar sehingga dapat menciptakan efisiensi waktu maupun biaya dengan sekali penggunaan satu materi, objek, atau kejadian.

6. Fungsi psikologis

Fungsi psikologis pada media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi (mengambil perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan), fungsi kognitif (memberikan pengetahuan dan pemahaman baru), fungsi psikomotorik (keterampilan fisik atau tampilan seseorang), fungsi imajinatif (fantasi atau khayalan kreasi obyek-obyek baru sebagai rencana masa mendatang), dan fungsi motivasi (membangkitkan motivasi belajar).

7. Fungsi sosio-kultural

Media pembelajaran berfungsi mengatasi perbedaan antara peserta didik sehingga terjalin keharmonisan.

Arsyad (2014:29-40) menjelaskan media pembelajaran mempunyai manfaat praktis dalam proses belajar mengajar :

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar karena memperjelas penyampaian pesan dan informasi
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan menunjukkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka dengan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Contohnya kunjungan ke kebun binatang atau museum.

Fungsi dan manfaat yang diperoleh dengan penggunaan media banyak sekali. Fungsi media dapat menjadi sumber belajar yang memberi kejelasan dan ide yang nyata untuk diambil, disimpan dan dipertontonkan kembali sebuah benda dalam jangkauan yang luas untuk mengatasi perbedaan dan mempengaruhi psikologi siswa. Sedangkan manfaat media dapat meningkatkan hasil belajar siswa, perhatian siswa, mengatasi keterbatasan, dan memberikan pengalaman yang sama untuk berinteraksi dengan guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki fungsi dan manfaat yang banyak karena menggunakan media dalam pembelajaran.

#### 2.1.6.4 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

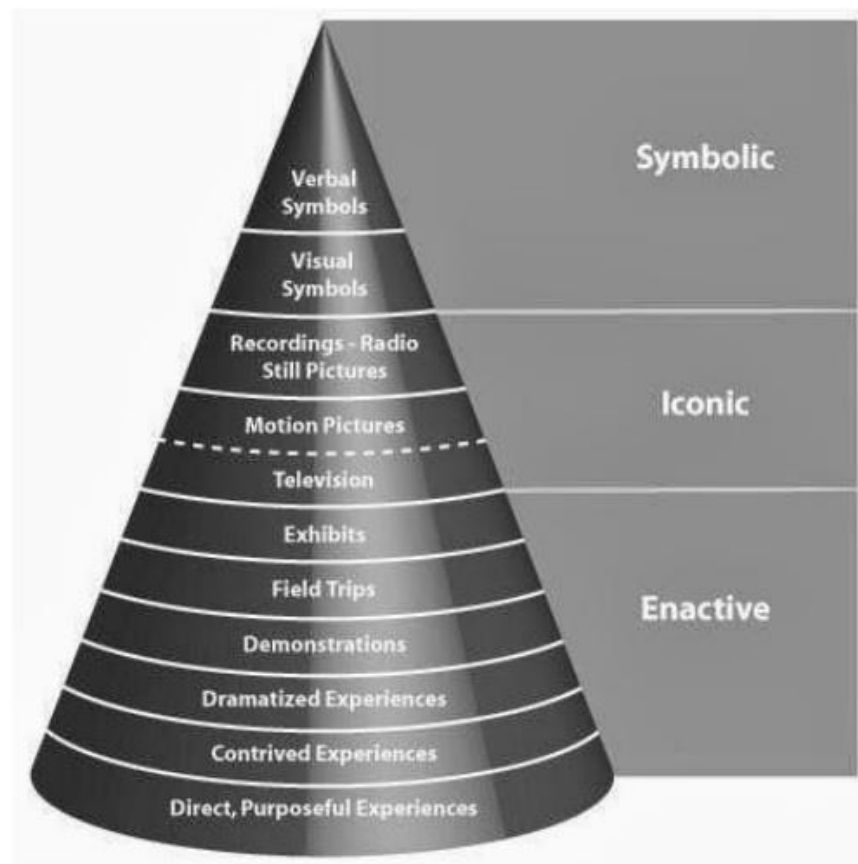
Ada beberapa pandangan mengenai landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris (Daryanto, 2016:12).

##### 1. Landasan filosofis

Penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi artinya siswa dihargai harkat dan martabatnya untuk menentukan pilihan alat belajar dan cara sesuai dengan kemampuannya. Jika guru menganggap siswa memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka dengan menggunakan media teknologi atau tidak, pembelajaran yang dilaksanakan akan tetap memakai pendekatan humanis

##### 2. Landasan psikologis

Landasan ini menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang bersifat nyata daripada abstrak dengan memperhatikan keunikan proses belajar pengalaman peserta didik. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media maka dapat melihat dari pendapat Edgar Dale. Kerucut pengalaman Edgar Dale yang menunjukkan pengalaman yang diperoleh siswa dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Kerucut pengalaman tersebut dapat dilihat pada gambar.



**Gambar 2.2** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan penjelasan dari kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut, media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan dalam penelitian ini berada pada tingkatan keempat dari atas yaitu *motion pictures* yang termasuk bagian *iconic* lebih baik daripada *verbal symbol*, *visual symbol*, dan *recording-radio still pictures*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi lebih baik dibandingkan dengan hanya menampilkan bentuk gambar atau suara saja. Media video animasi memberikan pengalaman yang diperoleh siswa akan lebih banyak dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

### 3. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran merupakan proses terpadu dan kompleks yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam kegiatan belajar agar terkontrol dan memiliki

tujuan. Pemecahan masalah disusun dan dikombinasikan dengan cara diseleksi sehingga menjadi pembelajaran yang lengkap.

#### 4. Landasan Empiris

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, materi pelajaran, dan karakteristik media bukan atas dasar kesukaan guru.

### **2.1.7 Hakikat Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe***

#### 2.1.7.1 Pengertian Video Animasi

Aini dkk (2018:288) menjelaskan bahwa seiring dengan berjalannya waktu, media sudah berkembang dari yang sederhana sampai dengan yang sudah dimodifikasi dengan alat-alat dan bantuan software yang membuat media menjadi menarik dan mudah dipahami. Salah satu media tersebut adalah video. Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan untuk berkomunikasi, hiburan, menjelaskan dan menyampaikan pesan (Minarni, 2016:2). Agustien dkk (2018:20) menjelaskan video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena video dapat menyajikan informasi dan tuntas kepada peserta didik secara langsung. Video memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan materi dengan menyajikan gambar bergerak dan bersuara sehingga sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi. Fadillah dan Bilda (2019:179) mengungkapkan bahwa media video disebut media audio visual yang berarti menampilkan gambar dan suara secara serempak sehingga cocok untuk menyajikan gerakan atau sesuatu yang bergerak. Agustien dkk (2018:20) menjelaskan animasi merupakan kumpulan gambar diam yang diubah menjadi gambar yang seolah-olah bergerak sesuai dengan karakter yang dibuat sesuai dengan rancangan sehingga video yang ditampilkan ada variasinya dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna agar meningkatkan daya tarik belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media komunikasi yang efektif digunakan untuk menyajikan informasi secara keseluruhan melalui

gambar-gambar yang divisualkan seolah-olah bergerak sesuai rancangan karakter dan bersuara sehingga bisa hidup untuk dapat diterima siswa secara langsung.

#### 2.1.7.2 Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Pengembangan video ini menggunakan *software videoscribe* untuk menghasilkan animasi papan tulis secara otomatis sehingga dapat disimpan dalam bentuk *Quick Time Video*, *Flash Video*, atau dalam format JPEG maupun PNG yang pembuatannya mudah dan menghasilkan tampilan yang menarik (Basuki dan Sholeh, 2018:21). *Videoscribe* adalah media pembelajaran yang menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi sehingga memberikan pengalaman secara langsung melalui internet dan komputer (Dariyadi, 2018:276). Pamungkas dkk (2018:130) menjelaskan *sparkol videoscribe* adalah media pembelajaran video animasi yang disusun dari rangkaian gambar menjadi video utuh sehingga *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran yang unik dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Minarni (2016:2) mengemukakan aplikasi *videoscribe* adalah aplikasi yang menghasilkan video animasi dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik dari komputer maupun yang disediakan aplikasi ini. Software ini dikembangkan oleh Sparkol (salah satu perusahaan di Inggris) sejak tahun 2012. *Videoscribe* dapat digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih (*whiteboard animation*) yang mudah digunakan dan tampilan yang menarik. *Whiteboard Animation* membantu pengirim kepada penerima untuk menyampaikan pesan melalui simbol-simbol berupa kata-kata, kalimat yang disertai gambar dan audiovisual dengan mudah. Selain itu, *videoscribe* dapat mempersingkat konsep secara ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar dan sedikit kata-kata atau teks yang langsung tertuju dengan apa yang akan disampaikan. *Animatron.com* (dalam Helianthusonfri, 2019:1) menjelaskan bahwa *whiteboard animation* memberikan proses cerita yang berbentuk gambar digambar di papan tulis (*whiteboard*) atau sesuatu yang lain yang ada di papan tulis putih. Helianthusonfri (2019:2) menambahkan bahwa video *whiteboard animation* memberikan manfaat untuk menyampaikan pesan secara jelas dan fokus. Selain itu juga pembuatannya sangat murah dan mudah serta dapat digunakan untuk berbagai

keperluan. Imamah dan Ma'ruf (2018:91-92) mengemukakan bahwa *Sparkol Videoscribe* adalah *sketch vidios*, *video scribing* atau *eksplainer vidios* namun banyak orang menyebutnya dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis)

Jadi dapat disimpulkan bahwa *sparkol videoscribe* merupakan aplikasi untuk menghasilkan animasi papan tulis secara otomatis yang menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi dari rangkaian gambar menjadi video utuh dengan pembuatan yang mudah, menghasilkan tampilan yang menarik, dan mempersingkat konsep secara ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar dan sedikit kata-kata atau teks.

### 2.1.7.3 Kelebihan Sparkol Videoscribe

*Sparkol videoscribe* mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Edison (2017:61-62) bahwa pengguna dapat menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software* atau dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan yang selanjutnya harus di *import* ke dalam *software* tersebut. Aplikasi *sparkol videoscribe* menjadikan guru agar dapat merancang video animasi sendiri sesuai dengan kreativitas dan teknik serta metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dariyadi (2018:277) menjelaskan *videoscribe* memiliki kelebihan dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual dan pembelajaran meliputi: (1) menyatukan beberapa unsur media dalam satu media seperti audio, teks, maupun gambar secara online; (2) memberikan stimulus kepada siswa dengan baik; (3) siswa dapat terpusat perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif. Hudhana dan Sulaeman (2019:33) menjelaskan bahwa media *videoscribe* sangat menarik karena dapat menggabungkan unsur visual maupun audio yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru dapat mengkreasikan media pembelajaran *videoscribe* agar siswa tidak merasa bosan karena penyajian materi yang menarik

Jadi dapat disimpulkan bahwa *sparkol videoscribe* memiliki kelebihan bahwa media tersebut dapat dirancang sesuai kebutuhan, keinginan, dan kreativitas. Selain itu, *sparkol videoscribe* dapat menyatukan beberapa unsur media dalam satu

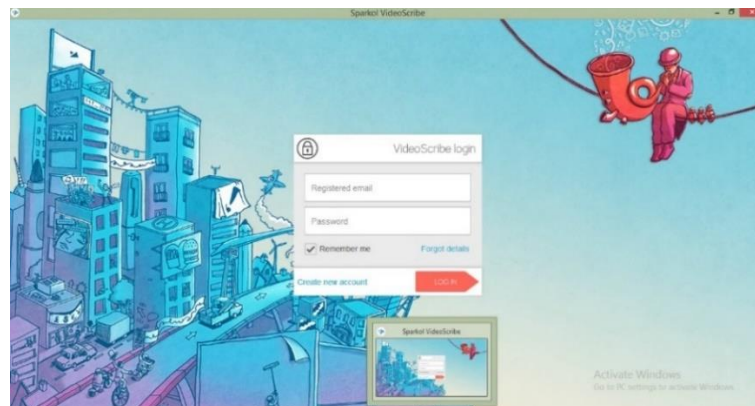
media seperti audio, teks, maupun gambar dan merangsang siswa untuk dapat terpusat perhatiannya kepada kegiatan pembelajaran karena siswa tidak merasa bosan karena penyajian materi yang menarik

#### 2.1.7.4 Desain Pengembangan Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Berikut adalah langkah pembuatan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

##### 1. Buka aplikasi *sparkol videoscribe* yang sudah diunduh.

Aplikasi *sparkol videoscribe* yang sudah diunduh dapat langsung dibuka dengan menekan klik kiri 2 kali pada *icon* atau klik kanan pada *icon* dan pilih open yang terdapat di layar laptop atau komputer. Halaman aplikasi yang sudah terbuka dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

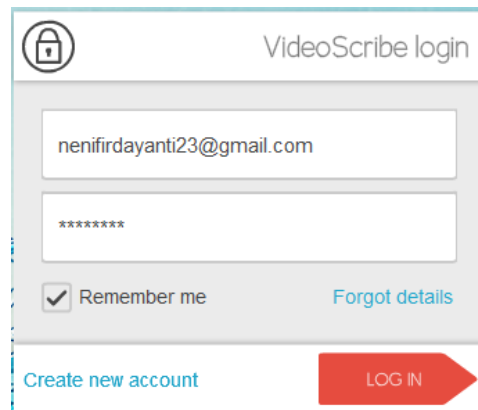


**Gambar 2.3** Halaman Awal *Sparkol Videoscribe*

##### 2. Login dengan email.

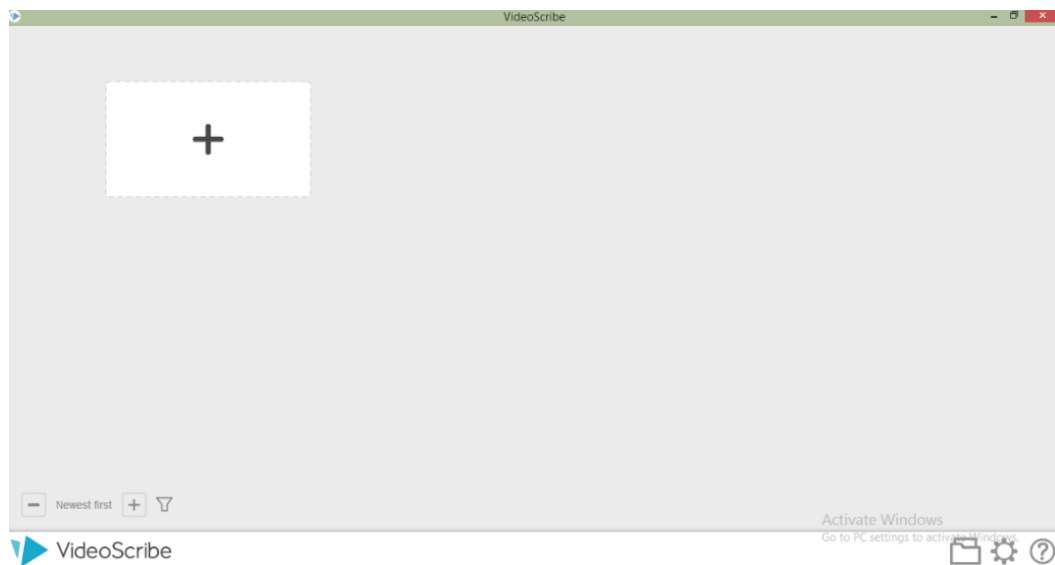
Pastikan bahwa email aktif digunakan kemudian klik *log in* yang terletak disebelah kiri bawah. Apabila belum memiliki email maka membuat email terlebih dahulu atau klik *Create new account* dan ikuti langkah selanjutnya.





**Gambar 2.4** *Sparkol Videoscribe Login*

3. Setelah berhasil masuk maka akan muncul bagan kerja awal dari lembar kerja aktif sparkol.



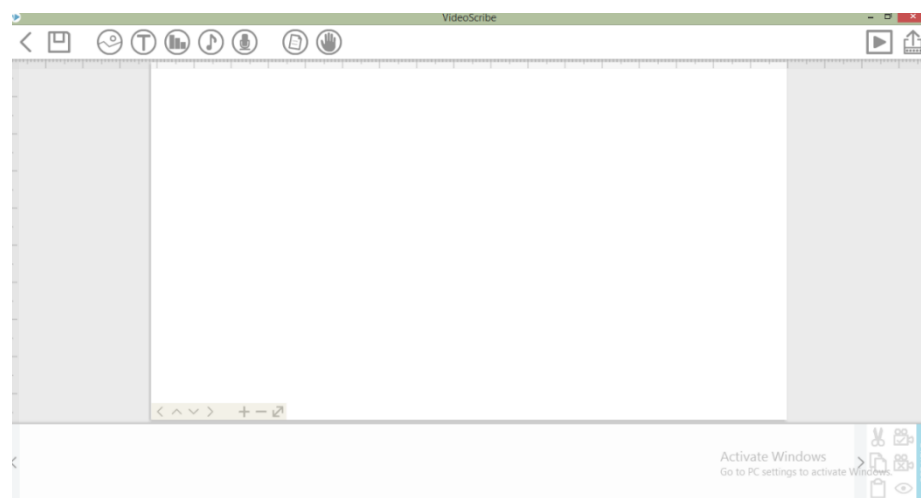
**Gambar 2.5** *Lembar Kerja Aktif Sparkol Videoscribe*

4. Langkah pertama sebelum membuat video adalah membuat skrip atau matero agar video yang akan dibuat memiliki alur cerita yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami.
5. Membuat lembar kerja baru dengan cara klik pada create new scribe atau tanda plus pada layar bawah.

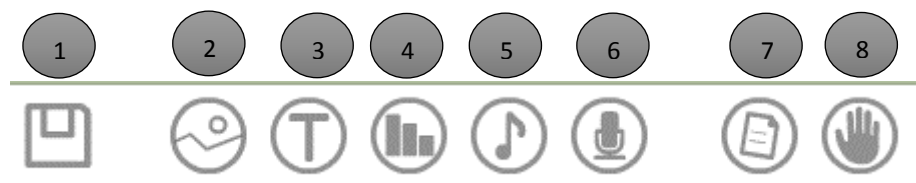


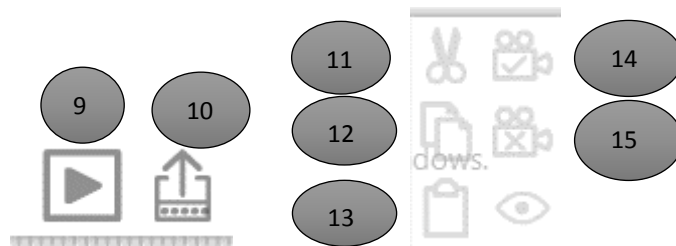
**Gambar 2.6** Membuat Lembar Kerja Baru

6. Tampilan awal layar.



**Gambar 2.7** Tampilan Awal Layar





**Gambar 2.8** Tampilan menu

Keterangan :

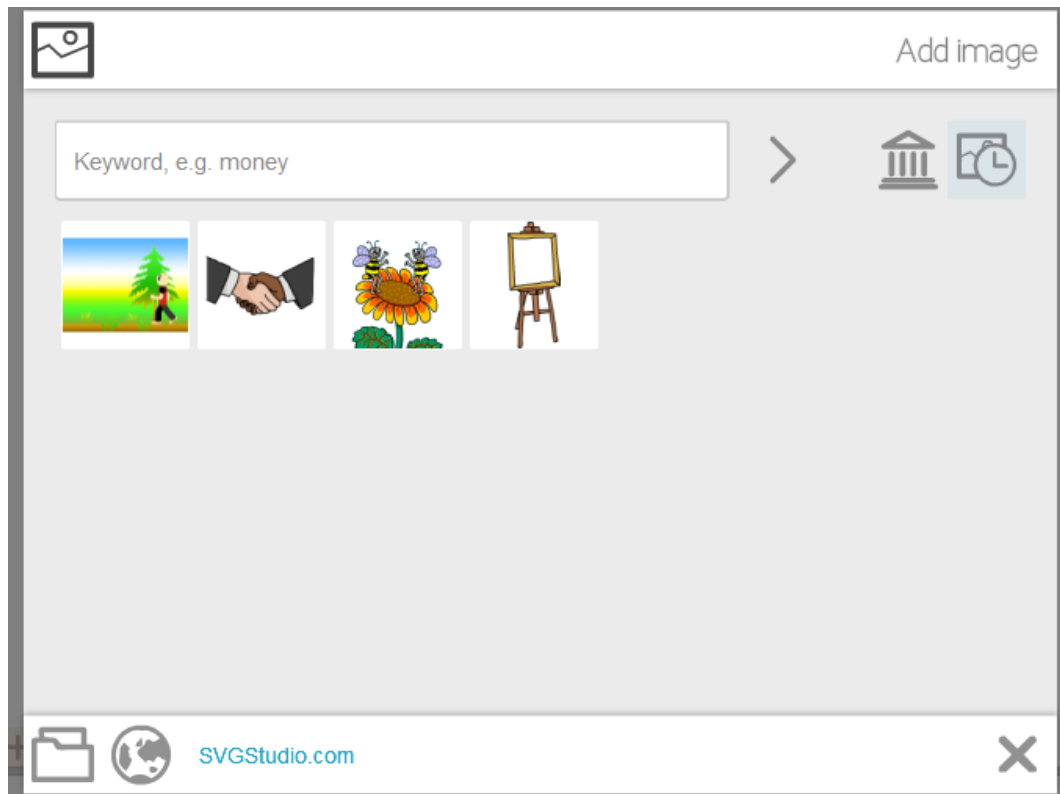
1. *Save* : berfungsi untuk menyimpan hasil kerja.
  2. *Image* : Berfungsi untuk memasukkan gambar sesuai dengan pilihan yang akan dijadikan *videoscribe*.
  3. Teks : berfungsi untuk memasukkan tulisan atau teks.
  4. *Charts* : berfungsi untuk memasukkan diagram.
  5. *Music* : berfungsi untuk memasukkan musik atau suara ke dalam video.
  6. *Record*: berfungsi untuk memasukkan rekaman suara untuk video.
  7. Kertas : berfungsi untuk memasukkan atau mengubah warna / tekstur *background*.
  8. Untuk menggeser kursor untuk memperbesar dan lebih detail
  9. Untuk melihat preview video hasil kerja sebelum dirender atau dipublikasikan.
  10. Untuk ekspor atau mempublikasikan hasil kerja dalam bentuk video.
  11. Untuk menghapus elemen pada video.
  12. Untuk menggandakan elemen tertentu.
  13. Untuk meletakkan elemen yang digandakan.
  14. Untuk mengunci bidikan atau sorotan pada layar.
  15. Untuk menghapus bidikan atau sorotan pada layar.
7. Masukkan tulisan sebagai judul dari video. Caranya klik menu T kemudian ketik tulisan dan atur sesuai keinginan.



**Gambar 2.9** Menu Teks

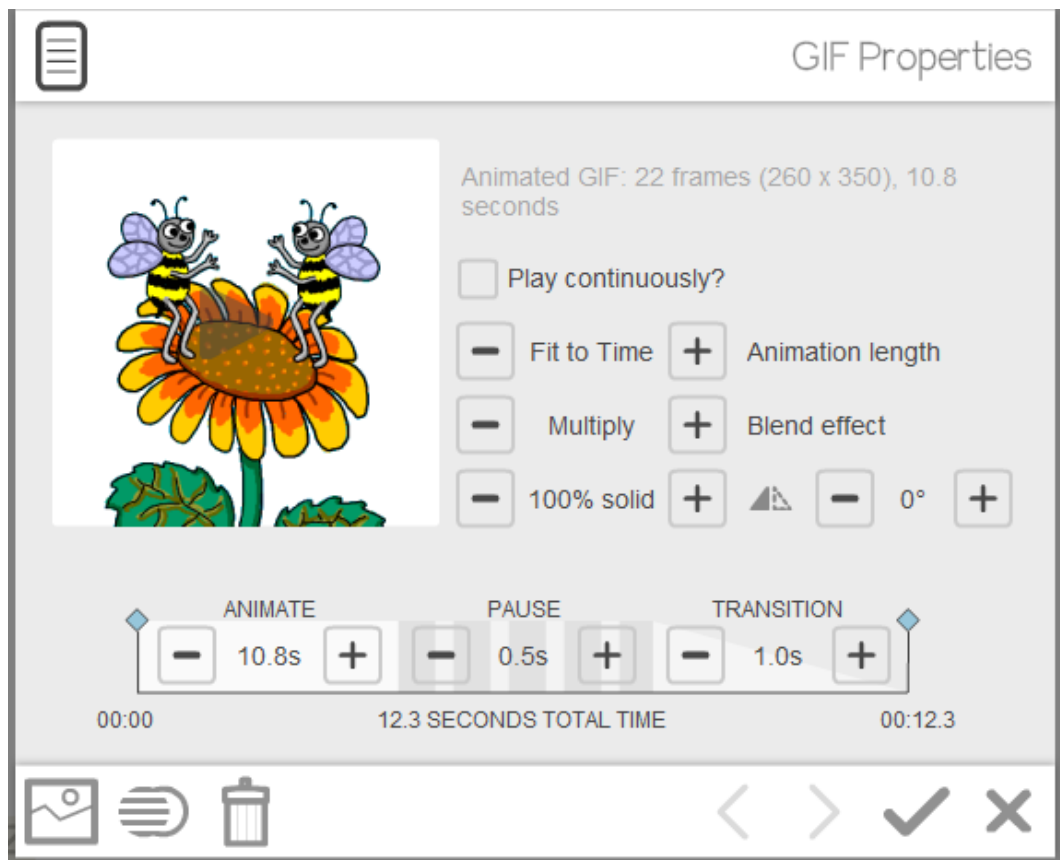
Keterangan :

1. Tempat menulis kalimat yang akan dimasukkan ke dalam video.
  2. Jenis *font* atau tulisan, tanda plus minus itu untuk mencari jenis tulisan.
  3. Untuk memasukkan jenis *font* atau tulisan model baru, secara *default* jenis *font* yang tersedia hanya BASIC , untuk memilih jenis tulisan dengan model lain maka masukkan tanda + dan memilih *font* yang tersedia pada laptop atau PC.
  4. Untuk memilih warna *font*.
  5. Untuk menyelesaikan pengeditan, klik menu ini jika semua sudah “OK”.
  6. Untuk membatalkan tulisan yang dibuat.
8. Masukkan gambar sesuai kebutuhan. Langkah-langkahnya sebagai berikut :
- pilih menu gambar pada tampilan layar untuk memasukkan gambar, jika belum ada gambar yang tersedia maka klik menu bagian kanan untuk menginput gambar dan pilih dari komputer sesuai dengan keinginan.



**Gambar 2.10** Cara Memasukkan Gambar

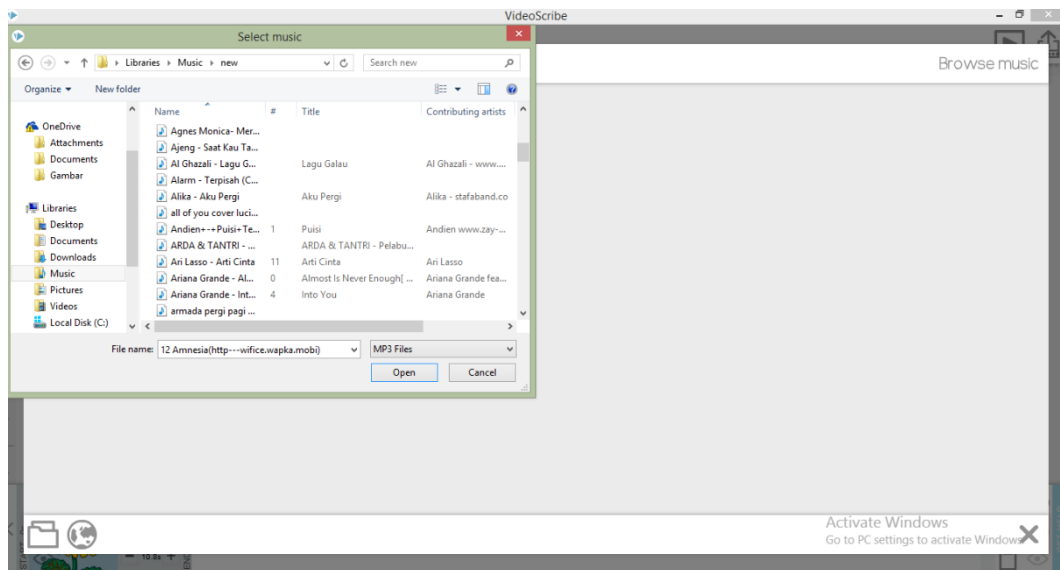
9. Ulangi langkah memilih gambar sesuai alur cerita , jika semua gambar sudah dimasukkan maka aturlah waktu *slide* pada tiap item gambar atau tulisan. Jika semua sudah selesai, klik tanda centang.



**Gambar 2.11** Menu Edit Gambar

Keterangan :

1. *Animate* : Untuk mengatur waktu tampilan animasi gambar atau tulisan
  2. *Pause* : Untuk mengatur waktu berhenti pada tampilan setiap *scene*.
  3. *Transition* : Untuk mengatur waktu transisi tiap *slide*.
10. Pengaturan *scene* atau tampilan disetiap layar dapat diatur dengan cara klik ikon proyektor yang bertanda centang agar tekunci tampilan layar tersebut sehingga dapat menampilkan 2 gambar dalam satu layar dan tidak terjadi *zoom* saat munculnya gambar.
11. Jika ingin menambahkan background musik agar video lebih menarik, pilih ikon yang berlambang nada pada menu bagian kiri atas, kemudian pilih folder seperti gambar dibawah ini yang ditunjukkan oleh nomor 1, kemudian pilih lagu yang akan digunakan dan klik “*Open*”.



**Gambar 2.12** Cara Menambahkan Musik

12. Jika semuanya sudah selesai, maka saatnya direndering atau dipublikasikan.
13. Langkah selanjutnya adalah pilih publikasikan dan tentukan format video sesuai dan kualitas dengan yang diinginkan. Kemudian klik centang dan menunggu hasil rendernya selesai.

**Tabel 2.6** Perancangan Desain Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

<b>Desain Tampilan Video Animasi</b>	<b>Penjelasan</b>
Tampilan awal video animasi	Berisi : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Animasi logo Universitas Negeri Semarang.</li> <li>2. Tampilan nama, foto pembuat video, nomor induk mahasiswa, jurusan dan fakultas.</li> <li>3. Berisi logo aplikasi pembuat video.</li> </ol>
Tampilan sub materi	Berisi <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator.</li> <li>2. Tujuan Pembelajaran.</li> </ol>
Pengantar materi keragaman budaya di Indonesia	Berisi globe dunia dan peta Indonesia sebagai pengantar materi keragaman budaya di Indonesia.
Tampilan Materi Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i>	Berisi tentang tampilan pemaparan materi yang dilakukan oleh karakter kartun pada video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> agar siswa dapat mengerjakan lembar kerja peserta didik. Materi keragaman budaya di Indonesia pada video ini meliputi :

Desain Tampilan Video Animasi	Penjelasan
	a. Faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia b. Keragaman rumah adat c. Keragaman pakaian adat d. Keragaman tari tradisional di Indonesia e. Keragaman alat musik tradisional di Indonesia
Tampilan akhir video dan penyimpanan	Berisikan kalimat tanya untuk menanyakan kejelasan materi dan disimpan menggunakan DVD.

### 2.1.8 Kriteria Pengembangan Media Pembelajaran

Fauzan dkk (2019:36) menjelaskan bahwa media yang dipilih dalam proses pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structure* (VISUALS). Penjelasan dari syarat tersebut adalah:

1. *Visible* atau mudah dilihat, artinya media yang digunakan harus dapat memberikan keterbacaan bagi orang lain yang melihatnya.
2. *Interesting* atau menarik, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kemenarikan sehingga yang melihatnya akan tergerak dan terdorong untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media tersebut.
3. *Simple* atau sederhana, yaitu media yang digunakan juga harus memiliki nilai kepraktisan dan kesederhanaan, sehingga tidak berakibat pada efisiensi dalam pembelajaran.
4. *Useful* atau bermanfaat, yaitu media yang digunakan dapat bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.
5. *Accurate* atau benar, yaitu media yang dipilih benar-benar sesuai dengan karakteristik materi atau tujuan pembelajaran. atau dengan kata lain media tersebut benar-benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran.
6. *Legitimate* atau sah, masuk akal artinya media pembelajaran dirancang dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran oleh orang atau lembaga yang berwenang (seperti guru).



7. *Structure* atau terstruktur artinya media pembelajaran, baik dalam pembuatan atau penggunaannya merupakan bagian tak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka pembuatan pembuatan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* telah memenuhi syarat VISUALS yaitu *Visible, Interesting, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structure*. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dikemas dengan konten untuk dapat memberi keterbacaan bagi para siswa yang disesuaikan dengan jenis dan ukuran yang mampu dibaca siswa dengan jelas di LCD Proyektor. Pengemasan warna, gambar, animasi dan video dalam media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran dan menggugah semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* mudah dibuat dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai pembelajaran. Konten yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* sesuai dengan dengan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran, dan kajian materi keragaman budaya di Indonesia yang di buku guru maupun buku siswa kelas IV tema 7 subtema 2. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dirancang oleh peneliti untuk mempermudah guru dalam pembuatan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dirancang secara terstruktur yang artinya media disusun dari materi yang khusus ke umum pada bagian penjelasan dan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dalam pengembangannya untuk memungkinkan siswa dapat menerima materi secara lebih mudah dan menarik.

## 2.1.9 Kriteria Penilaian Media

### 2.1.9.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi

**Tabel 2.7** Kriteria Penilaian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Validasi Ahli Materi terhadap Media Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i>
<b>Aspek Kompetensi</b>		
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:81) Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:74)	Kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013
		2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
		3. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		5. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		6. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif
		7. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik
<b>Aspek kesesuaian</b>		
Media harus relevan dengan topik yang diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:81)	Kesesuaian materi muatan IPS dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	8. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
		9. Materi dalam media mudah dipahami
		10. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor Penilaian Validasi Ahli Materi terhadap Media Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i></b>
		11. Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi
		12. Video yang disajikan memperjelas isi materi
		13. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari
		14. Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa
	Kesesuaian materi muatan IPS dengan evaluasi pembelajaran	15. Soal evaluasi sesuai dengan indikator
<b>Aspek Bahasa</b>		
Media yang digunakan harus menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:82)	Kejelasan bahasa	16. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa
		17. Bahasa yang digunakan sederhana
		18. Narasi jelas, singkat, dan informatif
		19. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		20. Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi

## 2.1.9.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

**Tabel 2.8** Kriteria Penilaian Validasi Media

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor Penilaian Media terhadap Media Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i></b>
<b>Aspek Kesesuaian</b>		
<p>Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012:81)</p> <p>Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:74)</p> <p>Sesuai dengan tujuan materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran (Daryanto, 2016:18)</p>	Media sesuai dengan topik pembelajaran	1. Menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		3. Kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi
		4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
<b>Aspek Tampilan</b>		
<p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan tidak terganggu dengan elemen lain yang berupa latar belakang (Arsyad, 2014:76)</p>	Desain tampilan visual yang menarik	5. Ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas
		6. Tampilan <i>background</i> , penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
<p>Media harus jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan gambar ilustrasi (Asyhar, 2012:81)</p>	Kualitas tampilan media	7. Tata letak gambar animasi sudah tepat
		8. Semua bagian media dapat dikelola dengan mudah
		9. Tampilan terlihat jelas oleh semua siswa

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor Penilaian Media terhadap Media Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i></b>
<b>Aspek Pemakaian</b>		
Praktik, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81) Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2014:75)	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	10. Media mudah digunakan
		11. Media dapat digunakan kembali
<b>Aspek Keunggulan</b>		
<i>Interaktivitas</i> , media yang baik akan dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif (Asyhar, 2012:84)	Media komunikatif dengan pengguna	12. Media mampu memancing respons siswa
		13. Media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
		14. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah

### 2.1.9.3 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan.

**Tabel 2.9** Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor Penilaian Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i></b>
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2016:124)	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> mudah dipahami oleh siswa
		2. Menggunakan kalimat yang informatif
		3. Menggunakan kalimat yang baku
		4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Video Animasi Berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i>
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto, 2016:124)	Menggunakan kalimat efektif	5. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan
		6. Menggunakan kata-kata secara hemat
		7. Penggunaan ejaan yang tepat
		8. Kalimat mudah dipahami oleh siswa
Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari dan bukan gaya bahasa sastra (Daryanto, 2016:124)	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	9. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV
		10. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespons pesan
		11. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa
		12. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto, 2016:124)	Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	13. Teks yang disajikan informatif
		14. Penjelasan kalimat singkat dan jelas
		15. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
		16. Kalimat yang digunakan komunikatif

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didukung dengan penelitian-penelitian relevan terkait dengan media pembelajaran video animasi berbantuan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Adapun hasil penelitian yang dapat mendukung adalah :

Penelitian yang dilakukan oleh Cakiroglu dan Yilmaz (2017) yang berjudul “*Using Videos and 3D Animation for Conceptual Learning in Basic Computer Units*” menyatakan bahwa video dan animasi 3D dapat mengkonkretkan konsep yang masih abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa jika diberi tugas, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kemampuan untuk memvisualisasikan sehingga secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi kesalahpahaman. Selain itu, video animasi memberikan peran yang positif untuk guru di kelas maupun di luar kelas. Di dalam kelas, guru berperan sebagai pembimbing siswa, pemantau siswa, dan membantu untuk mengatasi kesalahpahaman. Sedangkan di luar kelas, guru berperan sebagai pengelola proyek, pengikut kegiatan, dan pengevaluasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyasto dan Wijayama (2017) yang berjudul “Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model *Think Pair Share* (TPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa penerapan perangkat pembelajaran model TPS dengan media video efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa dari 55 (pra siklus) menjadi 81 (siklus 3).

Penelitian yang dilakukan oleh Baglama, Yucesoy dan Yikmis (2018) yang berjudul “*Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Needs*” menyatakan bahwa animasi mendapat perhatian yang besar untuk menjadi alat pengajaran yang efektif untuk meningkatkan belajar individu anak berkebutuhan khusus. Animasi bermanfaat bagi anak penyandang disleksia, gangguan spektrum autisme dan kecacatan intelektual. Animasi dapat meningkatkan pembelajaran individu pada keterampilan bahasa dan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Turkay (2016) yang berjudul “*The Effect of Whiteboard Animation on Retention and Subjective Experiences When Learning Advanced Physics Topics*” menyatakan bahwa peneliti menemukan efek positif yang signifikan dari penggunaan animasi papan tulis dalam menyampaikan pelajaran fisika. Temuan ini konsisten dengan studi tentang efek desain emosional pada pembelajaran dan pengalaman subjektif. Penelitian ini memahami bagaimana faktor-faktor afektif dan motivasi dapat digabungkan dengan faktor-faktor kognitif untuk pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana orang belajar dari presentasi multimedia. Animasi papan tulis memiliki efek positif pada penyimpanan, keterlibatan dan kenikmatan, meskipun tidak mengesampingkan kemungkinan karena merupakan hal yang baru.

Penelitian yang telah dilakukan Wulandari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016” menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* adalah sebesar 62,1, dan setelah menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berubah menjadi 84,1. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi terhadap pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*.

Penelitian yang telah dilakukan Fransisca dan MintoHari (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD” menyatakan bahwa media *videoscribe* yang telah dihasilkan berada pada kategori layak digunakan karena isinya selain menarik juga dapat memberikan penjelasan serta pengalaman pada siswa untuk mengamati secara nyata. Selain itu juga terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran.



Penelitian yang telah dilakukan Silmi dan Rachmadyanti (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya” menyatakan bahwa dengan adanya perancangan video animasi dapat menjadi alternatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar karena video ini memiliki fungsi yang menarik dan mengumpulkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mengingat informasi yang diterima sehingga membantu siswa dalam mengingat kembali informasi yang pernah dimiliki.

Penelitian relevan yang telah dilakukan Wahyuni dan Sulistiyo (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Compact Disc Interaktif (CD-i)* Berbasis *Videoscribe* Menggunakan Model Pembelajaran *Advance Organizer* pada Mata Pelajaran TKB Kelas X TAV di SMK Negeri 3 Surabaya” Wahyuni dan Sulistiyo menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menunjukkan kategori sangat valid dari segi validitas media, yaitu dengan rata-rata hasil rating sebesar 88,55%. Sementara untuk respons siswa menunjukkan kategori sangat mudah digunakan, sangat jelas, dan sangat bermanfaat dengan rata-rata hasil rating sebesar 87%. Dan untuk keefektifan media dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang dinyatakan baik dengan persentase sebesar 82,85% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87,3 berada di atas KKM yang telah ditetapkan di SMK Negeri 3 Surabaya yaitu 80 untuk mata pelajaran produktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, dan mendapatkan respons yang positif dari para siswa serta efektif digunakan sebagai media penunjang belajar siswa.

Penelitian relevan yang telah dilakukan Arifin (2017) dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1” Arifin menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa video animasi memberikan manfaat yang banyak terhadap mahasiswa seperti mahasiswa bersemangat dan tidak mudah jenuh dalam memperhatikan materi perkuliahan, menjadi solusi bagi mahasiswa yang tertinggal untuk dapat mengulang materi tersebut dengan mengunduh video dimana dan kapan saja, dan

menjadi solusi penyajian materi lebih bervariasi. Disamping kelebihan tersebut, media pembelajaran ini masih dalam tahap pengembangan karena belum adanya audio atau suara yang memberikan penjelasan materi dan desain yang lebih menarik mungkin.

Penelitian relevan yang telah dilakukan Yusup, Aini, dan Pertiwi (2016) dengan judul "Media Audio Visual Menggunakan *Videoscribe* Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi" Yusup, Aini, dan Pertiwi menyimpulkan bahwa media audio visual menggunakan *videoscribe* dapat meningkatkan motivasi serta keingintahuan mahasiswa dalam mempelajari serta memahami materi tersebut, karena materi yang disampaikan menarik dan mudah untuk dimengerti. Mahasiswa juga dengan mudahnya untuk mendapatkan materi tersebut, serta video materi pembelajaran juga dapat di download sesuai keinginan mahasiswa. Video pembelajaran bersifat variatif, serta dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan dalam materi tersebut. Video pembelajaran ini juga menerapkan konsep 3MT (3 Minute). Dengan menerapkan konsep 3MT dalam video pembelajaran lebih singkat, padat dan jelas serta mahasiswa juga tidak bosan jika melihat video pembelajaran yang tidak terlalu lama namun harus diakses secara online.

Penelitian relevan yang telah dilakukan Pamungkas, Ikhsanudin, Novaliyosi, Yandari (2018) dengan judul "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* : Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika" Subhan, Ikhsanudin, Novaliyosi, Yandari menyimpulkan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori baik dan layak menurut penilaian para ahli. Adapun langkah pembelajaran secara garis besar terdiri dari tahapan pembuatan proyek, pra perkuliahan, perkuliahan dan tahap penutup.

Penelitian relevan yang telah dilakukan Sutrisno dan Agung (2016) dengan judul "Pengembangan Media *Videoscribe* berbasis *E-Learning* pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan" Sutrisno dan Agung menyimpulkan bahwa media pembelajaran *videoscribe* berbasis *e-learning* yang dilakukan oleh 4 ahli yaitu 3 dosen dari Universitas Negeri Surabaya dan 1 guru SMK Sunan Drajat Lamongan, didapat hasil validasi sebagai

berikut. Dari aspek Materi mendapat hasil validasi sebesar 90%, dari aspek ilustrasi. Media mendapat hasil sebesar 91,25%, dan aspek Bahasa mendapat 87,5%. Dari keseluruhan aspek yang divalidasi didapat rata – rata sebesar 89,5833%, sehingga media pembelajaran *videoscribe* berbasis *e-learning* sesuai dengan hasil validasi termasuk dalam kategori sangat valid. Beberapa validator menyarankan media direvisi agar memenuhi kategori sangat valid dan media sudah direvisi. Selain itu juga, respons siswa terhadap media pembelajaran video *videoscribe* berbasis *e-learning* oleh 23 siswa. Siswa mengisi angket respons siswa setelah seluruh kegiatan belajar mengajar selesai dan setelah melihat dan mengamati media pembelajaran *videoscribe* berbasis *e-learning*. Dari penelitian yang telah dilakukan didapat hasil respons sebesar 87,22% sehingga respons siswa pada media *videoscribe* berbasis *e-learning* termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang”.

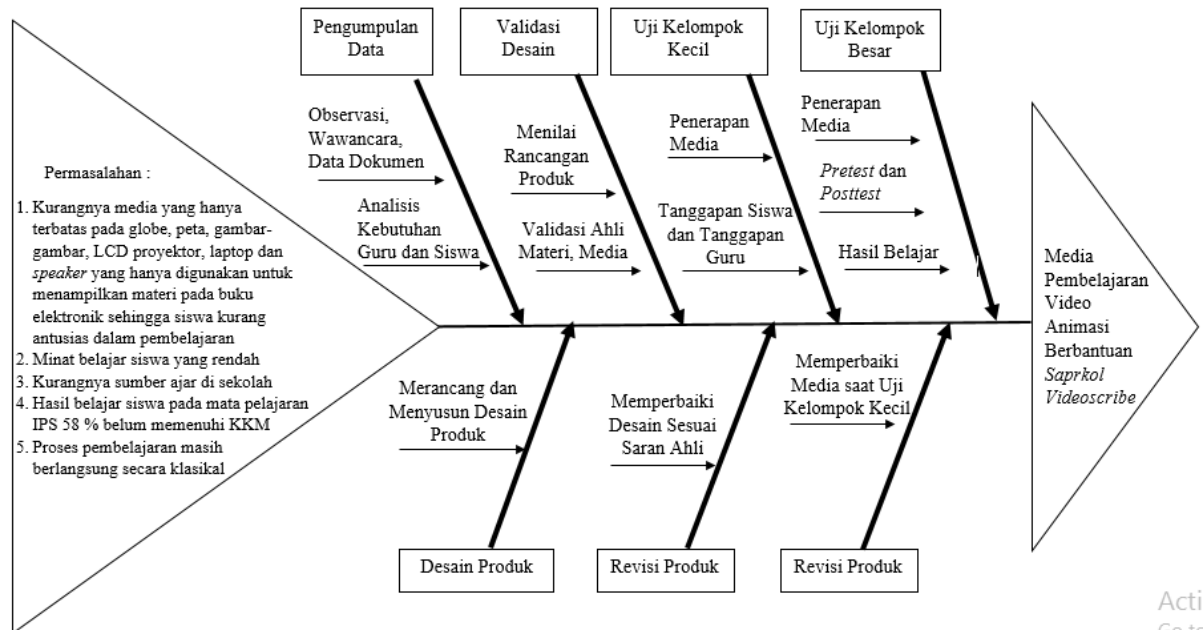
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah disampaikan maka media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya di Indonesia perlu dilakukan kaidah-kaidah penelitian seperti pengembangan dan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memenuhi kaidah sebagai media pembelajaran yang interaktif maka program ini dibuat dengan menggunakan *software* komputer dan dijalankan dengan bantuan multimedia seperti komputer atau laptop, LCD proyektor, dan *sound system*.

Berdasarkan pemanfaatan penggunaan media, terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Manyaran 01 Semarang yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang disebabkan karena pemanfaatan

penggunaan media proyektor yang belum maksimal. Sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai salah satunya LCD proyektor, laptop, dan *speaker* namun penggunaan media yang berkaitan dengan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia belum dioptimalkan penggunaannya sehingga menjadi sesuatu yang disayangkan. Minat siswa terhadap pembelajaran cukup rendah dikarenakan siswa mengaku bosan, dan sering mengantuk di kelas. Sumber belajar yang tersedia hanya terbatas pada buku guru dan buku siswa. Media yang tersedia hanya menayangkan materi pada buku elektronik dalam format buku ajar elektronik.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra penelitian berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* peneliti menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Langkah pengembangan model ini terdiri atas 10 langkah yaitu: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi masal. Namun pada pelaksanaannya, penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu uji coba pemakaian.



**Gambar 2.13** Diagram *Fishbone* Media Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang dihasilkan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Menurut Setyosari (2010:47) mengungkapkan bahwa peneliti-peneliti yang mengikuti aliran positivistik mengembangkan pengetahuan melalui pengumpulan data-data berupa angka berdasarkan tindakan yang bisa diamati dari sampel dan selanjutnya mengolah data tersebut dengan analisis berbentuk angka. Menurut Sugiyono (2016:14) bahwa metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan peneliti untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel secara acak sehingga simpulan penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel tersebut diambil. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif yang bertujuan agar menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

##### **3.1.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2016:407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk membuat produk tertentu, dan menguji keberhasilan produk tersebut. Untuk membuat produk tertentu, maka peneliti harus menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan peneliti harus menguji keberhasilan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat.

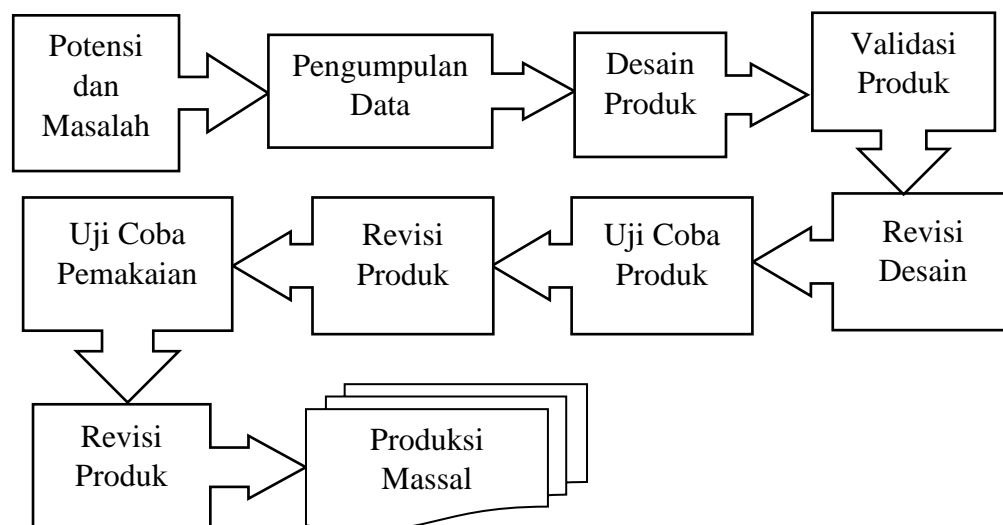
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dijelaskan sebagai langkah ilmiah dalam meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk. Produk

yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras atau lunak dan perangkat pembelajaran.

### 3.1.3 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model menurut Borg dan Gall. Model menurut Borg dan Gall terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk massal (Sugiyono, 2016:409).

Langkah-Langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2016: 409) yakni sebagai berikut:



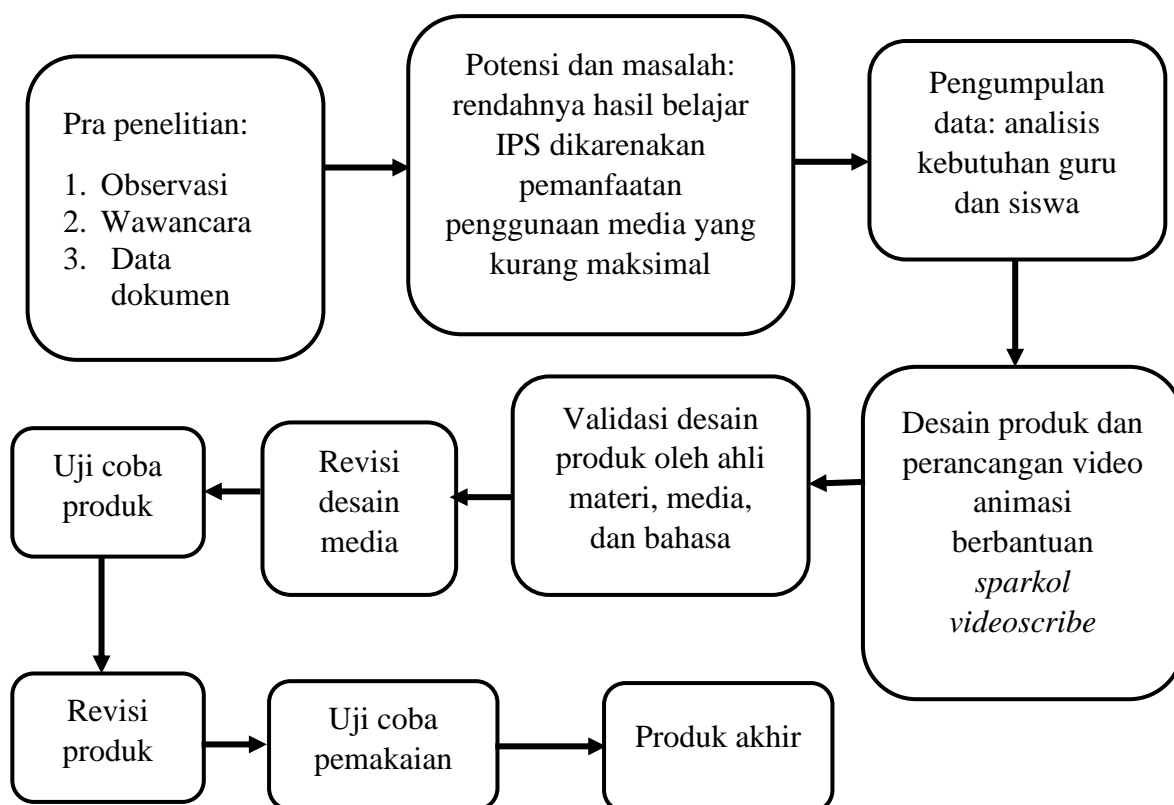
**Gambar 3.1** Langkah-Langkah Penggunaan Metode Pengembangan Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Pada penelitian dan pengembangan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* peneliti menggunakan pengembangan Sugiyono sampai langkah pengembangan 8 karena hanya sampai menguji keefektifan dan kelayakan media juga karena keterbatasan waktu dan biaya untuk melaksanakan produksi massal. Sehingga dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya melakukan 8 langkah

pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji pemakaian.

### 3.1.4 Prosedur Penelitian

Model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall (1998). Menurut Borg and Gall penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2016:9). Produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda saja tetapi juga metode dalam mengajar. Validasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk berarti memperbaharui produk yang telah ada sehingga lebih efektif, efisien dan praktis atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ini menurut Sugiyono sebagai berikut:



**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian Pengembangan



#### 3.1.4.1 Potensi Masalah

Potensi masalah merupakan segala sesuatu yang dapat tumbuh dan dikembangkan. Penelitian pengembangan akan memiliki nilai tambah apabila berasal dari masalah (Sugiyono, 2016:409). Sebuah masalah bisa dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakan. Masalah tersebut dapat diatasi dengan penelitian R&D sehingga ditemukan suatu sistem penanganan terpadu yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik (Sugiyono, 2016:410). Untuk mencari potensi dan masalah bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain yang masih terbaru.

Dalam tahap ini peneliti telah melakukan penelitian melalui observasi, angket, wawancara dan data dokumentasi hasil belajar siswa sehingga diperoleh identifikasi masalah di SD Negeri Manyaran 01 Semarang. Data hasil prapenelitian menunjukkan bahwa media dalam menunjang pembelajaran kurang dimaksimalkan penggunaannya seperti media LCD Proyektor. Penggunaan media LCD proyektor, laptop dan *speaker* hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik dengan tampilan dalam format buku ajar elektronik, belum memanfaatkan video untuk pelaksanaan pembelajaran. Minat siswa dalam membaca materi pelajaran kurang karena teks bacaan yang banyak, sehingga mereka kesulitan memahami materi. Hal ini didukung dengan hasil belajar mata pelajaran IPS ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Siswa SD Negeri Manyaran 01 Semarang kelas IV dengan jumlah 25 siswa sebanyak 13 siswa (52%) nilainya di bawah rata-rata kelas, sedangkan 12 siswa lainnya (48%) nilainya di atas rata-rata kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa salah satu materi yang sulit dipahami yaitu materi keragaman budaya di Indonesia.

#### 3.1.4.2 Pengumpulan Data

Setelah menemukan masalah di lapangan. Langkah selanjutnya adalah mencari sumber munculnya masalah tersebut. Peneliti perlu mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan untuk merencanakan suatu produk yang nantinya diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi. Untuk itu dalam mengumpulkan data diperlukan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dan membuat angket analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap

produk yang diharapkan, materi pelajaran yang akan disajikan dan mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai *pretest* siswa.

#### 3.1.4.3 Desain Produk

Menurut Sugiyono (2016:412) produk yang dihasilkan dalam penelitian RnD sangat beragam. Contoh produk penelitian RnD dalam bidang pendidikan misalnya media pembelajaran, bahan ajar, modul, model pembelajaran, metode pembelajaran dan lain-lain. Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Adapun langkah dalam mendesain produk meliputi: (1) penyusunan materi, format, dan *layout* desain video yang sesuai; (2) pembuatan *prototype* bahan; (3) pengaplikasian dalam pembuatan video animasi.

#### 3.1.4.4 Validasi Desain

Validasi desain adalah proses untuk menilai apakah rancangan produk yang dibuat akan lebih efektif dari yang sudah ada atau tidak. Validasi ini bersifat penilaian berdasarkan rasional dan fakta lapangan. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan ahli yang sudah berpengalaman dan berkompeten untuk menilai produk baru tersebut sehingga diketahui kelemahan dan kekuatannya. Proses penelitian dijelaskan sampai mendapatkan keunggulan desain tersebut (Sugiyono, 2016:414).

#### 3.1.4.5 Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh ahli dan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki desain yang ada (Sugiyono, 2016:414). Peneliti memperbaiki desain video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

#### 3.1.4.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan proses uji coba kelayakan penggunaan produk untuk mendapatkan informasi dan masukan mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Uji ini dilakukan setelah peneliti memperbaiki desain produk dan telah diadakan revisi.

Menurut Sugiyono (2016:414) pengujian dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum menggunakan media dengan sesudah memakai media (*before-after*) sehingga kecepatan pemahaman siswa lebih tinggi, siswa bertambah kreatif, dan meningkatnya hasil belajar. Uji ini dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan video animasi pada uji coba skala kecil yang berjumlah 9 siswa. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilaksanakan di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang dengan populasi 30 siswa. Pada pelaksanaan uji coba skala kecil ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel dengan berbagai pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut yaitu peneliti memilih sampel 9 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas. Adapun sampel yang diambil berasal dari 3 siswa peringkat atas, 3 siswa peringkat tengah dan 3 siswa peringkat bawah. Hal ini bertujuan agar hasil uji coba produk sesuai dengan apa yang diinginkan, merata dan seimbang digunakan oleh peringkat atas, tengah dan bawah. Setelah 9 siswa tersebut melakukan pembelajaran dengan menggunakan produk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, peneliti memberikan angket tanggapan siswa dan guru terhadap adanya penggunaan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

#### 3.1.4.7 Revisi Produk

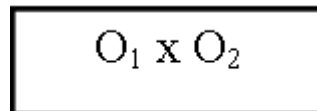
Setelah peneliti mengadakan uji kelompok kecil, peneliti memperoleh informasi dari angket tanggapan guru dan siswa tentang kualitas media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Hasil rekap angket tersebut digunakan untuk memperbaiki produk agar lebih efektif digunakan. Selain itu produk akan diuji keefektifannya pada uji coba pemakaian produk.

#### 3.1.4.8 Uji Coba Pemakaian

Hasil uji coba skala kecil kemudian produk direvisi dan diujicobakan kepada unit atau subjek yang lebih besar. Uji coba kelompok besar melibatkan subjek kelas yang lebih banyak yaitu 30-100 subjek. Hasil uji coba kelompok besar dipakai untuk melakukan revisi produk, bahan, material atau rancangan final. Setelah direvisi maka produk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siap

untuk diujicobakan pada kelompok besar pada kelas IV SD Negeri Manyaran 01 Semarang. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Manyaran 01 Semarang yang terdiri atas 30 siswa. Teknik *sampling* yang dipakai adalah teknik *sampling* jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan dari uji coba pemakaian produk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia adalah untuk mengetahui keefektifan media terhadap hasil belajar siswa. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan produk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, peneliti memberikan angket tanggapan siswa dan guru terhadap adanya penggunaan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

Desain uji coba pemakaian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan model *one group pretest posttest design* yaitu terhadap *pretest* sebelum diberi perlakuan dan diberikan *posttest* setelah penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih akurat karena membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2016:414-415)



**Gambar 3.3** Pola *one-group pretest posttest design*.

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai *pretest*

O<sub>2</sub> = nilai *posttest*

Nilai *pretest* (O<sub>1</sub>) dan nilai *posttest* (O<sub>2</sub>) menggunakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

#### 3.1.4.9 Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini dilakukan apabila penelitian hendak ke tahap produksi massal sedangkan pada produk ini tidak untuk pemakaian secara luas.

Peneliti tidak melakukan revisi pada tahap ini karena hanya memfokuskan pada kebutuhan media IPS di SD Negeri Manyaran 01 Semarang sehingga revisi pada penelitian ini cukup dilakukan 2 kali yaitu saat validasi produk dari tim ahli dan saat uji coba produk dalam skala kecil berdasarkan tanggapan siswa dan guru yang kemudian media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia ini dinyatakan layak dan efektif dengan demikian revisi produk akhir tidak dilakukan.

#### 3.1.4.10 Produksi Massal

Penelitian ini tidak sampai proses produksi massal karena keterbatasan waktu dan biaya bagi peneliti.

## 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Manyaran 01 Semarang, beralamat di Jl. Wr. Supratman No.178-180, Ngemplak Simongan Kec. Semarang Barat, Kota Semarang

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Januari-Februari 2020.

**Tabel 3.1** Waktu Penelitian

<b>Tahap</b>	<b>Waktu</b>	<b>Keterangan</b>
Persiapan	Juli-Desember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pra penelitian</li> <li>2. Pengumpulan data awal</li> <li>3. Pengajuan judul identifikasi masalah</li> <li>4. Penyusunan proposal</li> </ol>
Pelaksanaan	Januari-Februari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusunan proposal</li> <li>2. Penyusunan instrumen</li> <li>3. Penyusunan desain produk</li> <li>4. Validasi ahli</li> <li>5. Uji coba produk</li> <li>6. Uji coba pemakaian</li> </ol>
Penyelesaian	Maret-Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis data</li> <li>2. Penyusunan laporan</li> </ol>

### **3.3 Data Sumber Data dan Subjek Penelitian**

#### 3.3.1 Data

##### 3.3.1.1 Data Kualitatif

Data kualitatif berkaitan dengan data kualitas seperti sangat bagus, bagus, cukup, jelek, dan sebagainya yang disimbolkan untuk menunjukkan urutan tingkatan (Arikunto, 2013:161). Data ini diperoleh dengan teknik non tes. Data tersebut dapat berupa hasil angket, wawancara dan hasil observasi yang didapat dari SD Negeri Manyaran 01 Semarang.

##### 3.1.1.2 Data Kuantitatif

Menurut Arikunto (2013:161). Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka. Data ini diperoleh dengan teknik tes. Data kuantitatif dalam penelitian ini di dapat dari hasil ulangan tengah semester kelas IV di SD Negeri Manyaran 01 Semarang mata pelajaran IPS pada semester 2 tahun 2018 sebagai data awal serta hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 3.3.2 Sumber Data

Arikunto (2013:161) menjelaskan data merupakan hasil pencatatan peneliti baik berupa angka ataupun fakta. Sumber data yang digunakan peneliti menggunakan sumber data lapangan. Menurut Arikunto, (2013:172) Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dengan cara terjun secara langsung ke lapangan pada obyek penelitian yang dituju, yaitu pada guru dan siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

#### 3.3.3 Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini terdiri dari peneliti, pakar/ahli, guru, dan siswa.

##### 3.3.3.1 Peneliti

Peneliti menjadi subjek penelitian karena peneliti berperan dalam proses pengembangan produk penelitian.

### 3.3.3.2 Pakar/ahli

Pakar/ahli berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian. Pakar/ahli yang menjadi subjek penelitian ini adalah pakar atau ahli bidang media multimedia seperti ahli media, ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dan ahli bahasa

### 3.3.3.3 Guru

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu Cahyati Triana Putri, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Sebagai subjek penelitian karena guru berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran.

### 3.3.3.4 Siswa

Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang, pada tahun ajaran 2019/2020. Banyaknya siswa yang menjadi subjek penelitian sejumlah 30 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

## 3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2016:61) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu perlengkapan atau sifat atau nilai dari orang, kegiatan atau obyek yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami dan ditarik kesimpulannya. Arikunto (2013:161) menyampaikan bahwa variabel adalah objek penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

### 3.4.1 Variabel Bebas (Variabel *Independen*)

Variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat (*terikat*) (Sugiyono, 2016:61). Variabel

bebas dalam penelitian ini yaitu media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

#### 3.4.2 Variabel Terikat (Variabel *Dependen*)

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel output, kriteria, konsekuen. (Sugiyono, 2016:61). Variabel ini menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPS materi keragaman budaya di Indonesia yang lebih ditekankan pada aspek kognitif.

### 3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dibuat untuk menghindari kekeliruan penafsiran tentang makna variabel yang diteliti. Definisi operasional variabel dijelaskan dalam bentuk yang berisi deskripsi tentang (1) variabel; (2) definisi operasional konsep; (3) definisi operasional variabel; dan (4) jenis data. Berikut merupakan tabel definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Media pembelajara video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan untuk berkomunikasi, hiburan, menjelaskan dan menyampaikan pesan (Minarni, 2016:2). Animasi merupakan kumpulan gambar diam yang diubah menjadi gambar yang seolah-olah bergerak sesuai dengan karakter yang dibuat sesuai dengan rancangan sehingga	Penelitian ini mengembangkan bahan video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. pada penelitian video yang dikembangkan adalah media audio visual dengan jenis animasi yang ditayangkan melalui LCD Proyektor dengan bantuan <i>speaker</i> sebagai pengeras suara. Video animasi didesain	Ordinal



Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
	<p>video yang ditampilkan ada variasinya dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna agar meningkatkan daya tarik belajar (Agustien dkk, 2018:20). <i>Sparkol videoscribe</i> adalah media pembelajaran video animasi yang disusun dari rangkaian gambar menjadi video utuh sehingga <i>sparkol videoscribe</i> mampu menyajikan konten pembelajaran yang unik dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran (Pamungkas dkk, 2018:130).</p>	<p>dengan menggunakan bantuan aplikasi <i>Coreldraw X7</i> untuk membuat gambar animasi. Animasi dibuat dengan bantuan aplikasi <i>Adobe After Effect</i>. Suara dalam video dibuat dengan bantuan aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> dan untuk mengedit video animasi menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>. Produk video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang dihasilkan merupakan suatu media yang dikemas ke dalam DVD agar produk tidak gampang rusak</p>	
Hasil belajar	<p>Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh yang bukan hanya salah satu aspek potensi manusia saja (Suprijono, 2017:7).</p>	<p>Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia dengan indikator sebagai berikut:  3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia  3.2.2 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia</p>	Interval

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
		3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia 3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia 3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia 3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia. 3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia	

### 3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.6.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu berdasarkan ketetapan peneliti kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117). Menurut Arikunto (2013: 173) populasi adalah jumlah seluruh subyek penelitian.

Dapat disimpulkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang ditetapkan peneliti dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Banyaknya siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 30 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

#### 3.6.2 Sampel Penelitian

Arikunto (2013:174) menjelaskan bahwa sampel merupakan wakil atau sebagian populasi yang diteliti. Lebih lanjut dijelaskan oleh Sugiyono (2016:118) bahwa sampel merupakan bagian dari keseluruhan dan karakteristik yang dimiliki

oleh populasi. Apabila populasi besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari keseluruhan, maka peneliti mengambil sampel dari populasi. Populasi yang diambil sampel harus mewakili atau *representatif*, sehingga apa yang dipelajari dari sampel kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada anggota sampel untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016:122). Teknik *non probability sampling* dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016:124). Oleh karena itu sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang yang berjumlah 30 siswa.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reliabilitas. Kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* sedangkan teknik non tes dilakukan dengan observasi, kuesioner atau angket, wawancara, dan data dokumen.

#### **3.7.1 Teknik Tes**

Arikunto (2013:193) menjelaskan tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Butiran tes disusun berdasarkan cara dan aturan tertentu, pemberian skor harus jelas, serta subjek yang melaksanakan tes harus mendapatkan butir tes yang sama dan dalam kondisi yang sebanding. Pengumpulan data dengan tes dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada subjek penilaian untuk dijawab dengan jawaban “benar dan salah” bukan “baik dan buruk”. Data hasil tes berupa angka. Arikunto (2012:48-53) menjelaskan bahwa tes dibagi menjadi 3 jenis jika ditinjau dari segi kegunaan untuk

mengukur siswa, yaitu: (1) tes diagnosik yaitu tes untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dilakukan penanganan yang tepat; (2) tes formatif yaitu tes yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu; (3) tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar. Tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian sedangkan tes sumatif disamakan dengan ulangan umum yang dilaksanakan tiap akhir semester.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis tes formatif berisi butir-butir soal *pretest* dan *posttest* untuk dikerjakan secara individu yang disusun berdasarkan perbandingan pembuatan soal efektif, yaitu 3:5:2, artinya 30% dari jumlah butir soal seluruhnya memiliki kriteria mudah, 50% memiliki kriteria sedang, dan 20% memiliki kriteria sulit yang penentuannya diperoleh melalui perhitungan indeks kesukaran saat melakukan uji coba soal di SDN Manyaran 03 Semarang. Tujuan dilakukannya *pretest* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan hasil belajarnya pada materi keragaman budaya di Indonesia sebelum diberikan perlakuan menggunakan media dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Pada penelitian ini hasil *pretest* dibandingkan dengan hasil *posttest*, sehingga akan diketahui tingkat keefektifan penggunaan media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa.

### 3.7.2 Teknik Non Tes

#### 3.7.2.1 Observasi

Hadi (dalam Sugiyono, 2016:203) menjelaskan bahwa observasi adalah proses yang kompleks yang tersusun dari proses biologis dan psikologis dimana dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pengamatan atau observasi merupakan teknik yang dilaksanakan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2012:45). Sugiyono (2016:203) menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri lebih spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner dan mempunyai perbedaan dengan

teknik yang lain karena teknik ini tidak hanya berkomunikasi dengan orang melainkan obyek-obyek alam yang lain. Teknik ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui perilaku manusia, proses kerja alam, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Arikunto (2013:272) mengemukakan bahwa cara yang paling efektif dalam observasi adalah melengkapi format pengamatan dengan instrumen yang disusun ke dalam item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Arikunto (2013:273) menambahkan lagi bahwa untuk mengamati peristiwa yang rumit dan terjadi secara bersama-sama, peneliti sebaiknya menggunakan alat bantu berupa kamera, video tape dan audio-tape recorder sehingga rekaman dapat dianalisis setelah diputar kembali.

Berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi *participant observation* (Observasi berperan serta) dan *non participant observation*. *Participant observation* adalah observasi yang dilakukan oleh peneliti yang terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sedangkan *non participant observation* adalah jenis observasi dimana peneliti hanya berperan sebagai pengamat responden dan tidak terlibat. Selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang sudah direncanakan secara sistematis dan tahu pasti tentang variabel apa yang akan diamati sedangkan observasi tidak terstruktur merupakan observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diteliti (Sugiyono, 2016: 204-205).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan dan observasi terstruktur dimana peneliti hanya mengamati apa yang terjadi dalam pembelajaran dan peneliti dapat membuat rancangan sistematis untuk melaksanakan observasi.

#### 3.7.2.2 Angket atau kuesioner

Koesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pernyataan atau pertanyaan kepada responden untuk ditulis jawabannya. Berdasarkan tipe pertanyaan dalam angket dapat dibedakan menjadi angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah angket yang mengharapkan responden

dapat menuliskan jawaban berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sedangkan angket tertutup adalah jenis angket yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban atau singkat yang disediakan oleh peneliti (Sugiyono, 2016:199-201). Arikunto (2010:269) menjelaskan bahwa untuk memperoleh hasil kuesioner yang bagus harus dilakukan proses uji coba dan sampel yang digunakan uji coba menggunakan sampel dari populasi dimana sampel penelitian akan diambil.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan angket merupakan kuesioner tertulis berupa pertanyaan atau pernyataan untuk mendapatkan informasi dari responden. Peneliti menggunakan jenis angket dengan pertanyaan tertutup yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti menggunakan beberapa instrumen yaitu angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil, serta angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru pada uji coba skala besar. Angket analisis kebutuhan ditujukan untuk guru dan siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang yang memuat tentang kondisi pembelajaran IPS di sekolah dan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk mempertimbangkan perancangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS. Angket validasi diisi oleh validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket tanggapan siswa dan guru pada uji coba skala kecil diisi oleh siswa dan guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang yang digunakan untuk mendapatkan saran perbaikan terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Angket tanggapan siswa dan guru pada uji coba skala besar diisi oleh siswa dan guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang yang digunakan untuk mengetahui pendapat siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* tersebut setelah melakukan pembelajaran IPS.

Instrumen penelitian digunakan untuk pengukuran yang bertujuan untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat maka instrumen tersebut harus mempunyai skala. Skala yang digunakan dalam angket validasi ahli menggunakan skala *Likert* sedangkan angket kebutuhan siswa dan guru dan angket tanggapan

siswa dan guru pada uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar menggunakan skala Guttman. Skala Likert mengukur variabel yang dijabarkan menjadi indikator variabel yang menjadi titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *Likert* dalam bentuk *checklist*. Skala Guttman memiliki tipe jawaban tegas terhadap suatu permasalahan, yaitu “ya-tidak; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain. Data yang diperoleh berupa data interval atau rasio dhikotomi (dua alternatif) dengan bentuk *checklist* (Sugiyono, 2016:133-139).

### 3.7.2.3 Wawancara

Sugiyono (2016:194-199) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan dan potensi yang akan diteliti maupun memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden. Terdapat dua macam wawancara yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan apabila peneliti telah mengetahui tentang informasi apa yang akan diperoleh dengan cara menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis beserta alternatif jawabannya. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan peneliti secara bebas tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap, namun hanya menggunakan garis-garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan, untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden.

Wawancara dilakukan peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan kepada responden dengan pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban, mengamati perilaku, dan merekam semua respons dari yang disurvei (Sugiyono, 2016:195).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara terstruktur sehingga peneliti melakukan wawancara dengan pedoman yang telah disusun secara sistematis. Dalam wawancara ini peneliti telah menyiapkan instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan pada responden. Peneliti menggunakan wawancara dengan guru sebagai narasumbernya untuk mengumpulkan data. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SDN Manyaran

01 Semarang pada saat prapenelitian yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada.

#### 3.7.2.4 Data Dokumen

Arikunto (2013:274) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan pencarian data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, pertunjukan, agenda, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:329) menjelaskan dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya siswa. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan, dan nilai harian. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto dan sketsa. Dokumen yang berbentuk karya misalnya gambar dan patung. Dokumen berguna bagi penelitian karena: (1) sumber data yang stabil; (2) bukti untuk suatu penelitian; (3) alamiah sesuai dengan konteks; (4) tidak sulit ditemukan; (5) membuka kesempatan untuk memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diteliti.

Peneliti mendokumentasikan daftar nama siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang, hasil belajar siswa, serta foto dan video saat pembelajaran. Teknik ini juga digunakan peneliti untuk mendokumentasikan hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

### 3.8 Uji Coba Instrumen

Instrumen yang valid dan reliabel menjadi syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Analisis uji coba instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya beda.

#### 3.8.1 Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang digunakan untuk menunjukkan kesahihan atau tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Hasil penelitian yang valid apabila data yang dikumpulkan oleh peneliti sesuai dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.



Penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruksi. Arikunto (2012:82-83) menjelaskan bahwa validitas isi (*content validity*) digunakan untuk uji validitas instrumen tes dengan cara membandingkan antara instrumen dengan materi pelajaran yang telah diberikan sedangkan tes memiliki validitas konstruksi (*construct validity*) apabila butir-butir soal yang membangun tes dapat mengukur setiap aspek berpikir. Instrumen disusun berdasarkan landasan teori tertentu, selanjutnya instrumen tersebut dapat dikonsultasikan pada ahli kemudian instrumen tersebut diujicobakan pada sampel dari populasi yang diambil. Validitas konstruksi dilakukan oleh ahli dengan instrumen berupa angket kelayakan media. Sedangkan uji validitas untuk instrumen tes dalam penelitian ini untuk menguji instrumen berbentuk pilihan ganda dengan validitas item diberikan 1 pada item yang dijawab benar dan 0 pada item yang dijawab salah. Kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus korelasi *point biserial* yang digunakan untuk mengetahui korelasi antara dua variabel, yang satu berbentuk variabel kontinu dan variabel yang lain berbentuk variabel diskrit murni (Arikunto, 2013:326).

Untuk mencari suatu validitas pada data, dapat ditentukan oleh rumus Korelasi *Point Biserial* :

$$r_{pbis} = \frac{M_p M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013:326)

Keterangan :

$r_{pbis}$  = koefisien korelasi *point biserial*

$M_p$  = rerata skor subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi dengan tes

$M_t$  = rerata skor total

$S_t$  = standar deviasi dari skor total

$p$  = proporsi skor yang menjawab benar item tersebut

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$$q = 1-p$$

Jika hasil  $r_{pbis}$  lebih besar dibandingkan  $r_{tabel}$  maka soal dikatakan valid, begitu juga sebaliknya, jika hasil lebih kecil dibandingkan  $r_{tabel}$  maka soal tidak valid. Adapun  $r_{tabel}$  yang digunakan ialah  $r_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan 5% .

Instrumen pada penelitian ini berupa tes tertulis dengan 70 butir soal pertanyaan pada siswa yang telah diujicobakan pada siswa kelas V SDN Manyaran 03 Semarang. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapatkan skor 0. Hasil  $r_{hitung}$  diperoleh dari hasil perhitungan korelasi *point biserial*, sedangkan  $r_{tabel}$  diperoleh dari  $N=30$  dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh  $r_{tabel}$  yaitu 0,361. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil uji coba soal sejumlah 70 soal pada siswa kelas V SDN Manyaran 03 Semarang diperoleh 40 soal dikatakan valid yaitu nomor 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 41, 43, 45, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 57, 59, 61, 62, 64, 65, 68, 69, 70. Sedangkan nomor yang tidak valid yaitu nomor 1, 4, 7, 10, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 36, 37, 39, 40, 42, 44, 48, 50, 54, 55, 56, 58, 60, 63, 66, 67. Hasil perhitungan validitas uji coba ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 3.3** Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba

<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Jumlah Nomor Butir Soal</b>
Valid	2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 41, 43, 45, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 57, 59, 61, 62, 64, 65, 68, 69, 70.	40
Tidak Valid	1, 4, 7, 10, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 36, 37, 39, 40, 42, 44, 48, 50, 54, 55, 56, 58, 60, 63, 66, 67.	30

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25.

Berdasarkan tabel 3.3 analisis validitas dari hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Manyaran 03 Semarang diperoleh hasil dari 70 butir soal terdapat 40 soal yang dinyatakan valid dan 30 soal dinyatakan tidak valid.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah pernyataan yang menunjukkan suatu instrumen dapat dipercaya untuk mengumpulkan data karena dianggap sudah baik (Arikunto, 2013:221). Instrumen pengumpulan data dikatakan reliabel yaitu jika instrumen yang sama digunakan berkali-kali untuk mengukur subjek penelitian dalam waktu yang berbeda akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016:364). Untuk mengetahui reliabilitas tes menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

(Arikunto, 2012:115)

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$n$  = jumlah butir pertanyaan

$S$  = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar (proporsi subjek yang mendapat skor 1).

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1-p$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

Instrumen penelitian ini berupa tes tertulis dengan 70 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas V SDN Manyaran 03 Semarang. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil  $r_{hitung}$  diperoleh dari perhitungan KR 20, sedangkan  $r_{tabel}$  diperoleh dari  $N= 30$ , dengan taraf signifikan 5 % sehingga diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila soal tersebut reliabel maka akan digunakan untuk soal *pretest*

dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Adapun kriteria reliabilitas soal sangat tinggi jika  $r_{hitung}$  0,80-1,00; kriteria tinggi jika  $r_{hitung}$  0,60-0,80; kriteria sedang jika  $r_{hitung}$  0,40-0,60; kriteria rendah jika  $r_{hitung}$  0,20-0,40; dan kriteria sangat rendah jika  $r_{hitung}$  0,00-0,20

**Tabel 3.4** Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Reliabilitas	Kriteria
30	0,882620299	0,361	Reliabel	Sangat Tinggi

Data Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25.

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,882620299. Nilai  $r_{hitung}$  ini dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $N=30$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikatakan reliabel karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan kriteria sangat tinggi.

### 3.8.3 Taraf Kesukaran

Arikunto (2012:222-223) mengemukakan bahwa analisis soal di dalam tes bertujuan mengidentifikasi soal-soal yang baik, kurang baik dan tidak baik. Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar/sulit. Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal yang menunjukkan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah. Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks kesukaran soal yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2012:223 )

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sebagai berikut:

0,00 - 0,30 soal kategori sukar

0,31 - 0,70 soal kategori sedang

0,71 - 1,00 soal kategori mudah

(Arikunto, 2012:225)

Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel*. Diketahui bahwa terdapat 35 butir soal dengan kriteria mudah, 23 butir soal dengan kriteria sedang, dan 12 butir soal dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.5** Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Nomor yang Dipakai</b>	<b>Jumlah Soal yang Dipakai</b>
Mudah	1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 26, 27, 30, 31, 32, 36, 37, 39, 40, 44, 49, 50, 54, 55, 58, 60, 63, 67, 69	2, 5, 9, 11, 16, 17, 18, 30, 31, 32, 49, 69.	12
Sedang	3, 6, 12, 22, 23, 25, 28, 35, 43, 47, 48, 51, 52, 53, 57, 59, 61, 62, 64, 65, 66, 68, 70	3, 6, 12, 23, 25, 28, 35, 43, 47, 51, 52, 53, 57, 59, 61, 62, 64, 65, 68, 70.	20
Sukar	8, 14, 21, 29, 33, 34, 38, 41, 42, 45, 46, 56	8, 29, 33, 34, 38, 41, 45, 46.	8

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25.

#### 3.8.4 Daya Beda

Arikunto (2012:226) menjelaskan bahwa daya beda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya beda dihitung dengan menggunakan rumus indeks diskriminasi yaitu proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar dikurangi dengan proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar. Daya beda berkisar antara 0,00 hingga 1,00 dan pada indeks diskriminasi ada tanda negatif (-).

Arikunto (2012:228) daya beda dihitung menggunakan rumus indeks diskriminasi menurut sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2012:228)

Keterangan :

$D$  = indeks diskriminasi

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar.

Indeks kesukaran soal diklasifikasikan sebagai berikut (Arikunto, 2012:232):

**Tabel 3.6** Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal

<b>Daya Beda</b>	<b>Klasifikasi Daya Beda</b>
0,01 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 70 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas V SDN Manyaran 03 Semarang. Soal yang memenuhi kriteria cukup, baik, dan sangat baik akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil analisis uji coba soal pada siswa kelas V SDN Manyaran 03 Semarang diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 3.7** Kriteria Daya Pembeda

<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Nomor yang dipakai</b>	<b>Jumlah soal yang digunakan</b>
Jelek	7, 10, 14, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 39, 40, 42, 48, 50, 54, 55, 56, 60, 63, 67.	-	-
Cukup	1, 2, 3, 4, 5, 8, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 23, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 41, 43, 44, 45, 51, 52, 53, 58, 59, 61, 62, 64, 66, 68, 69.	2, 3, 5, 8, 12, 16, 17, 18, 23, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 41, 43, 45, 51, 52, 53, 59, 61, 62, 64, 68, 69.	29
Baik	6, 9, 11, 28, 34, 46, 47, 49, 57, 65, 70.	6, 9, 11, 28, 34, 46, 47, 49, 57, 65, 70.	11
Baik Sekali	-	-	-

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25.

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda soal, peneliti akan menggunakan soal yang telah memenuhi kriteria sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang digunakan adalah soal yang valid, reliabel, memiliki kriteria daya pembeda cukup, baik dan baik sekali, serta berdasarkan taraf kesukaran soal. Perbandingan proporsi taraf kesukaran soal yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* yaitu menggunakan perbandingan 3-5-2, yang artinya 30% soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang dan 20% soal sukar (Sudjana, 2009:135-136). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh 40 butir soal yang layak digunakan dalam penelitian. Data selengkapnya disajikan sebagai berikut.

**Tabel 3.8** Hasil Analisis Uji Coba Soal

<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Jumlah Nomor Butir Soal</b>
Soal layak	2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 41, 43, 45, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 57, 59, 61, 62, 64, 65, 68, 69, 70.	40
Soal tidak layak	1, 4, 7, 10, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 36, 37, 39, 40, 42, 44, 48, 50, 54, 55, 56, 58, 60, 63, 66, 67.	30

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 26.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Produk

##### 3.9.1.1 Analisis Kelayakan Media

Penilaian kelayakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* mata pelajaran IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia dianalisis oleh validator ahli dengan membuat instrumen kelayakan dengan skala *Likert* yang ditetapkan oleh peneliti. Skala *Likert* dapat digunakan peneliti untuk mengukur secara keseluruhan suatu topik, pendapat, atau pengalaman. Dalam penelitian dan pengembangan, skala *Likert* diterapkan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat tentang peristiwa sosial (Sugiyono, 2016:134).

Instrumen penilaian kelayakan media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Sumber : Sari, Widyanto, & Kamal. Prosiding Seminar Nasional Batik (2017: 478)

Keterangan :

NP : nilai persentase

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimal

Hasil persentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (*Ji*) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$Jarak\ interval\ (i) = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jumlah\ kelas\ interval}$$

(Widoyoko, 2019:110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%



Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval =  $(100\% - 0\%) : 5 = 20\%$

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.9** Kriteria Penilaian Ahli Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

Sumber: Afifah dan Hidayat dalam Jurnal Swarnadwipa (2018:193)

### 3.9.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Setelah uji kelayakan produk, peneliti juga melakukan pengumpulan tanggapan guru dan siswa mengenai produk yang dihasilkan. Pemberian tanggapan guru dan siswa diukur menggunakan skala *guttman*. Dalam skala *guttman*, instrumen berupa beberapa pernyataan opini tentang produk yang dihasilkan yang nantinya responden diminta untuk menyatakan pendapat ya atau tidak dari pernyataan tersebut. Tanggapan guru dan siswa dapat diukur dengan skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak” (Sugiyono, 2016:139).

Data angket penilaian tanggapan guru dan siswa dapat diukur menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Menurut Bungin dalam Jurnal Yulandina, Antoni, Ardiman (2018:7)

Keterangan :

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban Ya

N = (Jumlah responden x jumlah pertanyaan)

Hasil persentase data tanggapan tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2019:110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal	= 100%
Persentase terendah ideal	= 0%
Jarak interval	= (100%-0%) : 5 = 20%

**Tabel 3.10** Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

Sumber: Afifah dan Hidayat dalam Jurnal Swarnadwipa (2018:193)

### 3.9.2 Analisis Data Awal

Analisis data awal menggunakan analisis deskriptif dan uji normalitas. Analisis deskriptif untuk mengetahui hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Uji normalitas untuk menguji hasil belajar siswa. Keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelumnya dapat dilakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa dan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji hasil belajar *pretest* yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dan *posttest* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran video animasi

berbantuan *sparkol videoscribe*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak.

Dengan kriteria:

Nilai signifikansi > 0,050 dinyatakan normal

Nilai signifikansi < 0,050 dinyatakan tidak normal

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 16. Adapun langkah-langkah untuk menghitung uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 16 sebagai berikut:

1. Pada menu bar klik menu klik menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*
2. Selanjutnya pilih *pretest* dan *posttest* → tempatkan pada *Dependent List*
3. Klik pada kotak *Plot* pilih → *Histogram* dan *Normality plots with test* → *continue* → *ok*

Langkah-langkah untuk membuat diagram kurva pada uji normalitas:

1. Pada menu bar klik menu *Analyze* → *descriptive statistic* → *frequencies*
2. Kemudian pada kotak yang berisikan *pretest* dan *posttest* pindahkan ke → *variable* → *charts* → *histograms* → *with normal curve*
3. Klik *continue* → *ok*

### 3.9.3 Analisis Data Akhir

#### 3.9.3.1 Uji Hipotesis

Setelah menganalisis kenormalan data (uji normalitas), peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *uji-t* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar. *Uji-t* dapat dianalisis dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2 + s_2^2}{n_1 + n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} + \frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Sugiyono, 2016:422)

Keterangan:

Dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

$n$  = jumlah sampel

Untuk mengetahui hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan menggunakan uji dua pihak yaitu:

$t$  hitung  $>$   $t$  tabel,  $H_a$  diterima

$t$  hitung  $<$   $t$  tabel,  $H_0$  diterima

$H_0$  = Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

$H_a$  = Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Peneliti menggunakan rumus *Uji Paired T-test* dengan menggunakan SPSS versi 16 untuk mempermudah penghitungan *T-test* daripada dihitung secara manual. Berikut langkah-langkah menghitung uji *paired t-test* dengan menggunakan SPSS versi 16:

1. klik *Analyze* → *Compare Means* → *Paired Sample T-test*
2. Selanjutnya akan muncul kotak dialog, pindahkan variabel *pretest* dan *posttest* ke kolom *paired variables*
3. Klik kotak *ok*

### 3.9.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi

(*N-gain*). *N-Gain* adalah normalisasi *gain* yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest* pada materi keragaman budaya di Indonesia sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Rumus uji *n-gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Pretest}$$

(Lestari dan Yudhanegara dalam Jurnal Kahar, Layn, dan Mandasari, 2018:58)

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (dalam Kahar dkk, 2018:58) sebagai berikut.

**Tabel 3.11** Interpretasi Indeks *Gain*

<b>Nilai <i>N-Gain</i></b>	<b>Kriteria</b>
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV dilaksanakan di SDN Manyaran 01 Semarang selama 2 kali pertemuan. Berikut ini terdapat beberapa hal yang akan dikaji berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia antara lain: (1) perancangan produk; (2) hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*; (3) hasil uji coba pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*; (4) analisis data. Keterangan setiap poin sebagai berikut.

##### 4.1.1 Perancangan Produk

Perancangan produk merupakan persiapan peneliti dalam membuat suatu produk sesuai dengan masalah yang ditemukan. Penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2016:409) yang berjumlah 10 langkah namun dibatasi oleh peneliti hanya sampai pada langkah kedelapan saja karena keterbatasan waktu dan biaya. Langkah-langkah tersebut adalah: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Pada tahap model Borg dan Gall, yang termasuk dalam perancangan produk adalah tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

#### 4.1.1.1 Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang peneliti temukan di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang adalah rendahnya hasil belajar IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia yang ditunjukkan dari jumlah 25 siswa sebanyak 13 siswa (52%) nilainya di bawah rata-rata kelas, sedangkan 12 siswa lainnya (48%) nilainya di atas rata-rata kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa salah satu materi yang sulit dipahami yaitu materi keragaman budaya di Indonesia. Data hasil prapenelitian menunjukkan bahwa media dalam menunjang pembelajaran kurang dimaksimalkan penggunaannya seperti media LCD Proyektor. Penggunaan media LCD proyektor, laptop dan *speaker* hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik dengan tampilan dalam format buku ajar elektronik, belum memanfaatkan video untuk pelaksanaan pembelajaran. Minat siswa dalam membaca materi pelajaran kurang karena teks bacaan yang banyak, sehingga mereka kesulitan memahami materi.

#### 4.1.1.2 Pengumpulan data

Setelah selesai melakukan tahap potensi dan masalah, selanjutnya adalah pengumpulan data. Peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa yang diperoleh melalui angket kebutuhan produk media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang diisi oleh Cahyati Triana Putri, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* disesuaikan dengan angket kebutuhan siswa dan guru. Angket kebutuhan siswa dan guru kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kebutuhan tersebut akan menjadi pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi angket kebutuhan guru.

**Tabel 4.1** Rekapitulasi Angkat Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
1.	Menurut Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi keragaman budaya di Indonesia ?	Ya
2.	Apakah sumber belajar siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia ?	Tidak
3.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia ?	Ya
4.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar ?	Ya
5.	Menurut Ibu, apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi keragaman budaya di Indonesia ?	Tidak
6.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran lain pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia ?	Ya
7.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik ?	Ya
8.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran non cetak ?	Ya
9.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi ?	Ya
10.	Media apakah yang Ibu inginkan dalam penggunaan media pembelajaran non cetak ?	Komputer
11.	Apakah Ibu setuju jika media pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dikemas dalam bentuk video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	Ya



No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
12.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia ?	Ya
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika melihat teks disertai dengan animasi ?	Ya
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi ?	Ya
15.	Apakah materi yang disajikan pada video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar ?	Ya
16.	Perluakah mencantumkan referensi/ daftar pustaka ?	Tidak
17.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti ?	Ya
18.	Apakah kalimat yang digunakan dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus singkat, padat, dan jelas ?	Ya
19.	Apakah kemenarikan tampilan video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi ?	Ya
20.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus memiliki harmonisasi warna yang sesuai dengan animasi ?	Ya
21.	Apakah ukuran huruf yang sesuai dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	Sedang
22.	Apakah jenis huruf yang Ibu inginkan dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	Arial

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
23.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa ?	Ya
24.	Apakah penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa ?	Ya

Berdasarkan tabel 4.1 hasil rekapitulasi tersebut diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya di Indonesia. Guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran namun dalam penggunaannya belum mampu menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan terbatas, media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi IPS tentang keragaman budaya di Indonesia. Guru memerlukan media pembelajaran tambahan untuk menambah wawasan siswa tentang materi keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran berupa video animasi perlu dikembangkan dengan menarik melalui pemilihan warna dalam video serta penggunaan animasi agar mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang diperlukan guru berupa media pembelajaran non cetak berbasis teknologi yang ditampilkan di komputer, dalam hal ini yaitu video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Guru setuju jika media pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dikemas dalam bentuk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus disertai dengan animasi karena siswa lebih tertarik jika melihat teks dengan animasi yang menarik. Materi yang disajikan di video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus memiliki tingkat kedalaman materi agar siswa lebih memahami materi. Selain itu, materi yang disajikan pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* tidak memerlukan

pencantuman referensi karena materi sudah terdapat di buku siswa sehingga video ini sebagai media praktis yang akan mempermudah untuk mengingat dan memahami materi tanpa harus membaca buku yang tebal. Penggunaan bahasa harus baku dan dapat dimengerti. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* juga menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Tampilan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* perlu didesain dengan menarik karena akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus memiliki harmonisasi warna yang cerah dan gambar-gambar animasi di dalam video menggunakan animasi yang menarik. Guru menginginkan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dengan pilihan jenis font yaitu Arial. Ukuran huruf yang digunakan dalam video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yaitu sedang. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada siswa terkait video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Berikut ini rekapitulasi angket kebutuhan siswa.

**Tabel 4.2** Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah kamu menyukai muatan IPS ?	Ya	25
		Tidak	5
2.	Menurut kamu apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar materi keragaman budaya di Indonesia muatan IPS ?	Ya	23
		Tidak	7
3.	Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPS ?	Poster	6
		Gambar di buku paket	11
		Video	13
		Foto	0
		Lainnya	0
4.	Menurut kamu apakah ketersediaan media untuk belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia sudah ada ?	Ya	25
		Tidak	5

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
5.	Apakah kamu memerlukan media baru untuk belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia	Ya	24
		Tidak	6
6.	Apakah kalian ingin belajar materi keragaman budaya di Indonesia dengan alat bantu komputer ?	Ya	23
		Tidak	7
7.	Apakah kalian menyukai video animasi yang ditampilkan di komputer ?	Ya	27
		Tidak	3
8.	Apakah kamu mengetahui video animasi ?	Ya	19
		Tidak	11
9.	Apakah kamu pernah melihat video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	Ya	7
		Tidak	23
10.	Apakah kamu pernah menjumpai kalau media video animasi dapat membantu proses pembelajaran yang menantang dengan bantuan aplikasi <i>sparkol videoscribe</i> sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama-sama ?	Ya	7
		Tidak	23
11.	Apakah kamu setuju jika media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang telah dimodifikasi dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi muatan IPS tentang keragaman budaya di Indonesia ?	Ya	29
		Tidak	1
12.	Apakah kamu minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut ?	Ya	26
		Tidak	4
13.	Apakah kalian menyukai jika video ada animasinya ?	Ya	29
		Tidak	1
14.	Apakah kalian menyukai video yang berwarna ?	Ya	28
		Tidak	2
15.	Menurut kamu bagaimana ukuran huruf yang sesuai dengan media di video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	Kecil	0
		Sedang	25
		Besar	5
16.	Menurut kamu jenis huruf mana yang cocok dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	Comic Sans MS	12
		Times New Roman	5
		Arial	13
		Lainnya	0

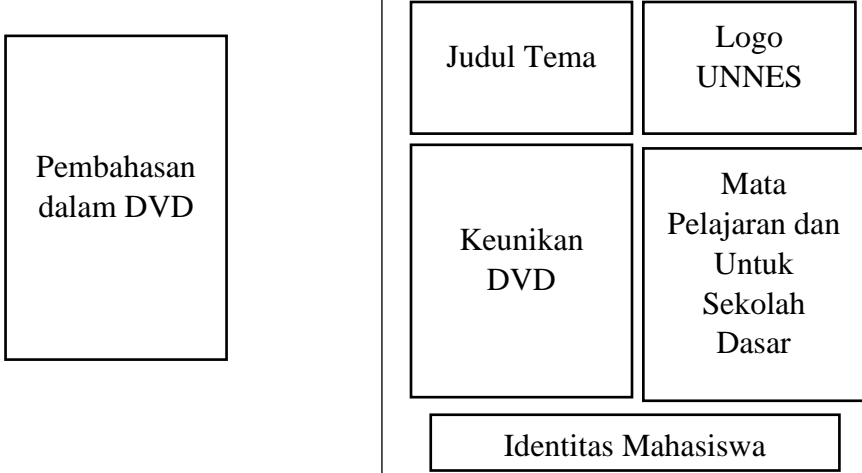
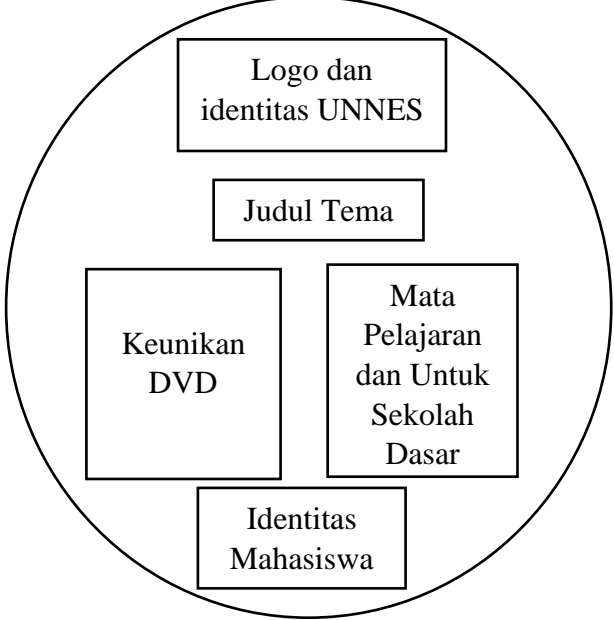

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut, dapat diketahui bahwa banyak siswa menyukai mata pelajaran IPS namun mengalami kesulitan dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia. Siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik walaupun sudah terdapat penunjang untuk menampilkan

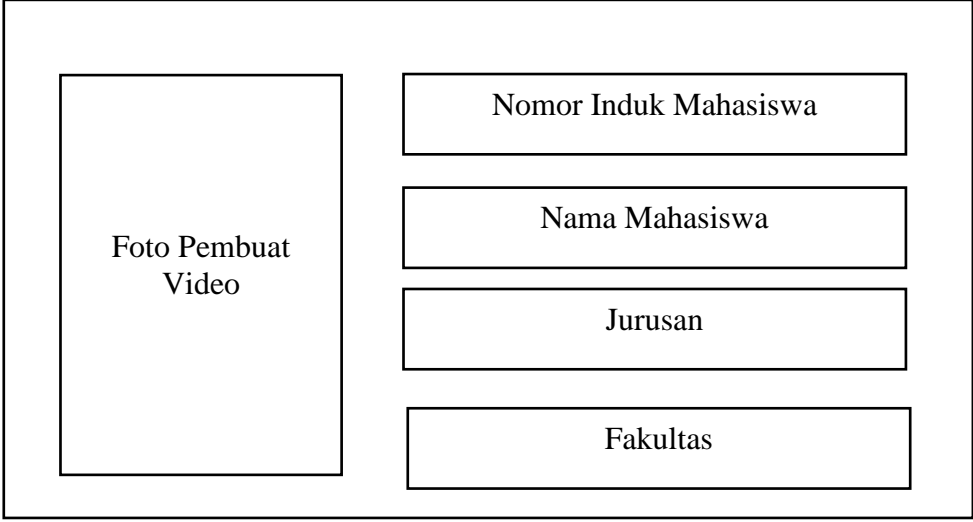
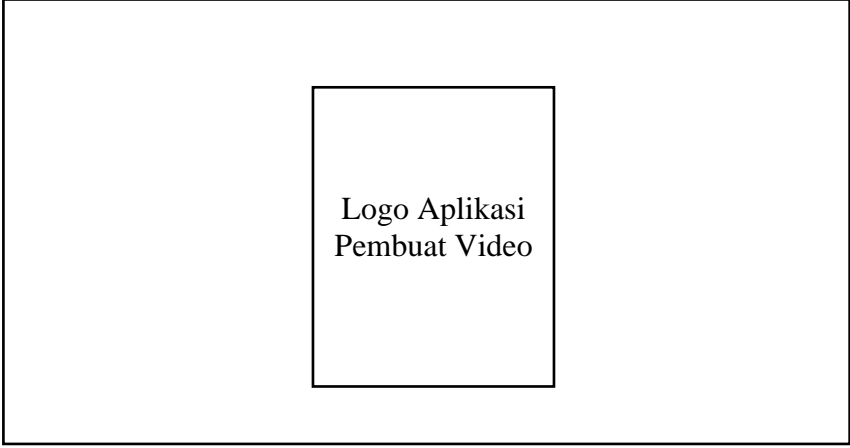

video. Banyak siswa yang setuju jika media pembelajaran ditampilkan melalui komputer dengan bantuan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Materi dalam video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* perlu dikemas menarik dengan menggunakan gambar animasi dan warna yang cerah. Jenis *font* yang digunakan adalah Arial dengan ukuran sedang. Banyak siswa belum pernah menjumpai video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat membantu proses pembelajaran yang menantang dengan bantuan aplikasi *sparkol videoscribe* sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama-sama sehingga siswa setuju jika media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang telah dimodifikasi dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi mata pelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia agar minat belajar siswa meningkat dengan bantuan media pembelajaran tersebut.

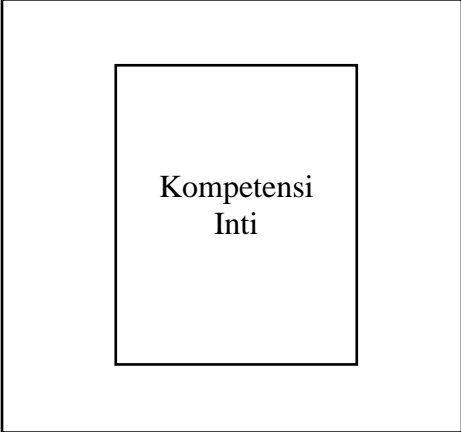
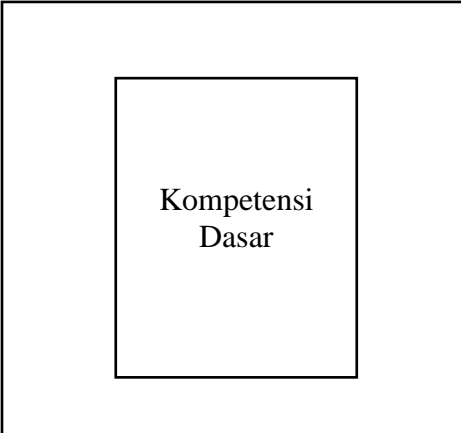
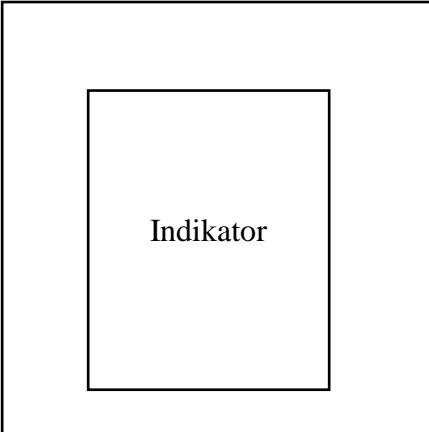
#### 4.1.1.3 Desain Produk

Setelah peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia, berikutnya adalah membuat desain produk. Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbentuk audio visual yang disimpan dalam bentuk video dan dikemas ke dalam DVD sehingga dapat ditampilkan menggunakan LCD Proyektor agar dapat terjangkau semua siswa. Media pembelajaran ini berupa video animasi yang dibantu dengan aplikasi *sparkol videoscribe*. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini dapat meningkatkan daya tarik belajar karena animasi tersebut merupakan kumpulan gambar diam yang diubah menjadi gambar yang seolah-olah bergerak sesuai dengan karakter yang dibuat sesuai dengan rancangan sehingga video yang ditampilkan ada variasinya dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* berisi materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV. *Prototype* media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ditampilkan pada tabel berikut.

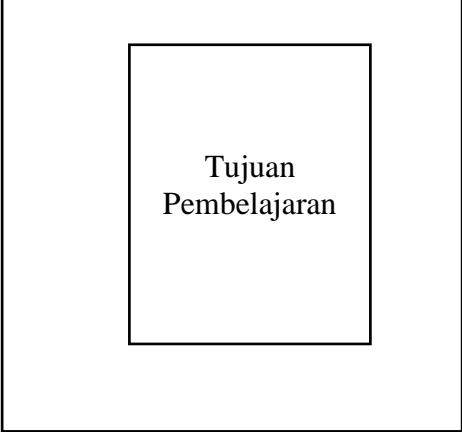
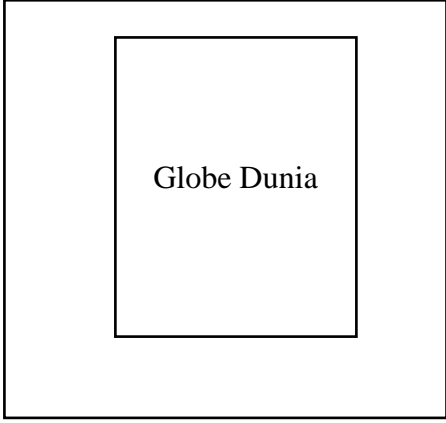

**Tabel 4.3** *Prototype Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe*

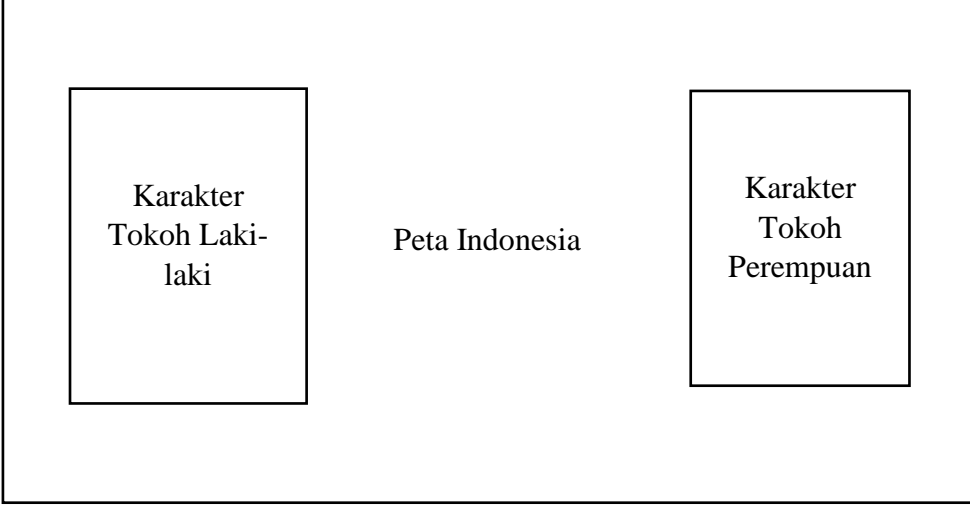

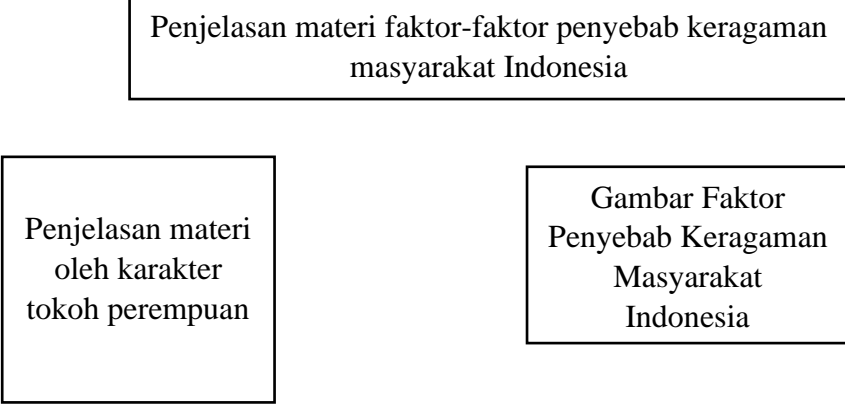
No	Keterangan Video
1.	
2.	
3.	

No	Keterangan Video
4.	 <p>The diagram for item 4 shows a large rectangular frame containing several elements. On the left side, there is a vertical rectangle labeled "Foto Pembuat Video". To the right of this rectangle, there are four horizontal rectangles stacked vertically, labeled "Nomor Induk Mahasiswa", "Nama Mahasiswa", "Jurusan", and "Fakultas" from top to bottom.</p>
5.	 <p>The diagram for item 5 shows a large rectangular frame containing a single vertical rectangle in the center, labeled "Logo Aplikasi Pembuat Video".</p>
6.	 <p>The diagram for item 6 shows a large rectangular frame containing a single vertical rectangle in the center, labeled "Karakter Tokoh".</p>

No	Keterangan Video
7.	 <p data-bbox="807 562 967 629">Kompetensi Inti</p>
8.	 <p data-bbox="807 1200 967 1267">Kompetensi Dasar</p>
9.	 <p data-bbox="850 1731 975 1765">Indikator</p>



No	Keterangan Video
10.	 <p data-bbox="799 439 1043 734">Tujuan Pembelajaran</p>
11.	 <p data-bbox="799 965 1043 1261">Globe Dunia</p>
12.	 <p data-bbox="786 1536 1031 1832">Peta Indonesia</p>

No	Keterangan Video
13.	 <p>The diagram for video 13 consists of a large outer rectangle containing three smaller boxes. On the left is a box labeled 'Karakter Tokoh Laki-laki'. In the center is the text 'Peta Indonesia'. On the right is a box labeled 'Karakter Tokoh Perempuan'.</p>
14.	 <p>The diagram for video 14 consists of a large outer rectangle containing three boxes. At the top left is a box labeled 'Gambar Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia'. At the bottom left is a box labeled 'faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia'. On the right side is a box labeled 'Karakter Tokoh Perempuan'.</p>
15.	 <p>The diagram for video 15 consists of a large outer rectangle containing three boxes. At the top center is a box labeled 'Penjelasan materi faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia'. At the bottom left is a box labeled 'Penjelasan materi oleh karakter tokoh perempuan'. At the bottom right is a box labeled 'Gambar Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia'.</p>

No	Keterangan Video
16.	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Peta wilayah salah satu provinsi di Indonesia</p> </div> <div style="width: 50%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 80%; margin-left: auto;"> <p>Gambar semboyan suatu provinsi</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 80%; margin-left: auto;"> <p>Nama provinsi dan ibukota provinsinya</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin-left: auto;"> <p>Semboyan dan artinya dalam Bahasa Indonesia</p> </div> </div> </div>
17.	<p style="text-align: center;">Gambar rumah adat salah satu provinsi di Indonesia</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Penjelasan materi yang lebih rinci mengenai rumah adat di salah satu provinsi yang ada di Indonesia</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Penjelasan materi oleh karakter tokoh perempuan</p> </div> </div>
18.	<p style="text-align: center;">Animasi pakaian adat salah satu provinsi di Indonesia</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Penjelasan materi yang lebih rinci mengenai pakaian adat di salah satu provinsi yang ada di Indonesia</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Penjelasan materi oleh karakter tokoh perempuan</p> </div> </div>

<b>No</b>	<b>Keterangan Video</b>
19.	<p data-bbox="528 383 1273 416">Gambar tarian tradisional salah satu provinsi di Indonesia</p> <div data-bbox="501 488 973 831" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><p data-bbox="523 573 951 719">Penjelasan materi yang lebih rinci mengenai tarian tradisional di salah satu provinsi yang ada di Indonesia</p></div> <div data-bbox="1102 562 1378 808" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><p data-bbox="1125 622 1356 730">Penjelasan materi oleh karakter tokoh perempuan</p></div>
20.	<p data-bbox="501 920 1302 954">Gambar alat musik tradisional salah satu provinsi di Indonesia</p> <div data-bbox="501 1025 973 1368" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><p data-bbox="528 1111 946 1256">Penjelasan materi yang lebih rinci mengenai alat musik tradisional di salah satu provinsi yang ada di Indonesia</p></div> <div data-bbox="1102 1099 1378 1346" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><p data-bbox="1125 1160 1356 1267">Penjelasan materi oleh karakter tokoh perempuan</p></div>
21.	<div data-bbox="660 1563 1131 1906" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><p data-bbox="703 1671 1088 1778">Berisi ucapan terimakasih dan pernyataan jika ada yang mau ditanyakan</p></div>

#### 4.1.1.4 Validasi Desain

Langkah berikutnya yaitu validasi desain media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dilakukan oleh tiga ahli meliputi ahli media, materi, dan bahasa. Penilaian kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* terdiri dari validasi kelayakan isi dinilai oleh ahli materi, validasi penilaian komponen penyajian oleh ahli media, dan validasi komponen penilaian kebahasaan dinilai oleh ahli bahasa. Ketiga ahli tersebut mengisi angket yang diberikan oleh peneliti berbentuk *skala likert* dengan memberi tanda centang serta komentar dan saran guna perbaikan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

Kriteria penilaian dari ketiga ahli adalah sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, sangat tidak layak. Kriteria sangat layak apabila nilai 81%-100%, kriteria layak apabila nilai antara 61%-80%, kriteria cukup layak apabila nilai 41%-60%, kriteria tidak layak apabila nilai 21%-40%, dan kriteria sangat tidak layak apabila nilai kurang dari 21%. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi setiap komponen ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

**Tabel 4.4** Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi, Penyajian, dan Kebahasaan.

	Validator		
	Media	Materi	Bahasa
Jumlah Skor	65	90	70
Skor Maksimal	70	100	80
Rata-rata	13	18	17
Persentase	92,86 %	90 %	87,5 %
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Data selengkapnya ada pada lampiran 37.

Hasil validasi penilaian media pada komponen kelayakan penyajian oleh ahli media dengan beberapa aspek yaitu aspek kesesuaian, aspek tampilan, aspek pemakaian, dan aspek keunggulan. Aspek kesesuaian berupa media sesuai dengan topik pembelajaran yang terdiri atas: (1) Menampilkan KI dan KD; (2) Menampilkan indikator dan tujuan pembelajaran; (3) Kombinasi teks, gambar, gerak dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi; (4) Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Aspek tampilan berupa desain tampilan visual yang

menarik dan kualitas tampilan media. Desain tampilan visual yang menarik terdiri dari ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas dan tampilan *background*, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi. Sedangkan tampilan media terdiri atas: (1) tata letak gambar animasi sudah tepat; (2) semua bagian media dapat dikelola dengan mudah; (3) tampilan terlihat jelas oleh semua siswa. Aspek pemakaian berupa media mudah digunakan oleh siswa dan guru yang terdiri dari media mudah digunakan dan dapat digunakan kembali. Aspek keunggulan berupa media komunikatif dengan pengguna yang terdiri atas: (1) media mampu memancing respons siswa; (2) media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif; (3) informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Adapun rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.5** Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*.

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1	Media sesuai dengan topik pembelajaran	18
2	Desain tampilan visual yang menarik	10
3	Kualitas tampilan media	15
4	Media mudah digunakan siswa dan guru	10
5	Media komunikatif dengan pengguna	12
	Jumlah Skor	65
	Persentase	92,86 %
	Kriteria	Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 34.

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa validasi penilaian kelayakan komponen penyajian mendapatkan skor 65 dengan persentase 92,86 % termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian kelayakan isi oleh ahli materi dengan 4 indikator yakni kesesuaian materi mata pelajaran IPS dengan kompetensi yang akan dicapai, kesesuaian materi mata pelajaran IPS dengan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, kesesuaian materi mata pelajaran IPS dengan evaluasi pembelajaran, dan kejelasan bahasa. Adapun rekapitulasi hasil validasi materi media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.6** Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

No	Indikator Komponen Kelayakan Isi	Skor
1	Kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang akan dicapai	33
2	Kesesuaian materi muatan IPS dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	31
3	Kesesuaian materi muatan IPS dengan evaluasi pembelajaran	5
4	Kejelasan bahasa	21
	Jumlah skor	90
	Persentase	90 %
	Kriteria	Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 35.

Berdasarkan tabel 4.6 validasi penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memperoleh skor 90 dengan persentase 90 % termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa dengan 4 indikator yakni struktur kalimat yang mudah digunakan mudah dipahami oleh siswa; menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas; bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa; menggunakan kalimat efektif. Adapun rekapitulasi validasi bahasa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.7** Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*.

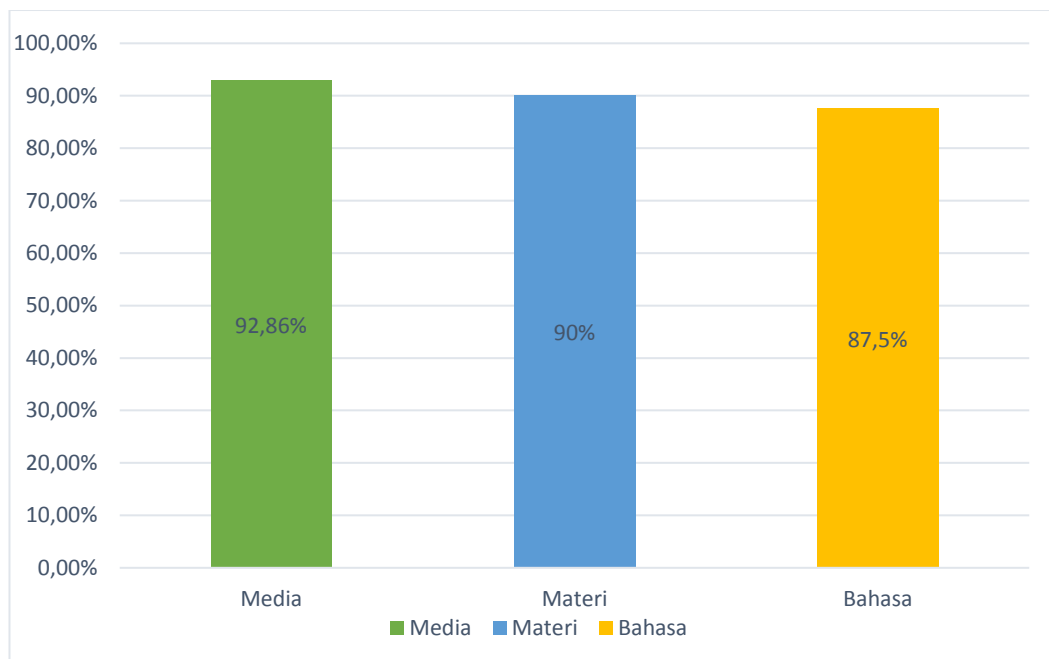
No	Indikator Komponen Bahasa	Skor
1	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	16
2	Menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas	17
3	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa	18
4	Menggunakan kalimat efektif	19
	Jumlah skor	70
	Persentase	87,5 %
	Kriteria	Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36.

Berdasarkan tabel 4.7 validasi penilaian oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memperoleh skor 70 dengan persentase 87,5% yang termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi penilaian pada setiap komponen media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* oleh ahli media, materi dan bahasa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* layak digunakan. Instrumen validasi beserta penilaian oleh ahli secara keseluruhan terlampir pada lampiran 6 sampai 11.

Data persentase validasi penilaian video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat ditampilkan dalam diagram sebagai berikut.



**Gambar 4.1** Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen

Berdasarkan gambar 4.22 penilaian kelayakan penyajian oleh ahli media mendapatkan skor 65 dengan persentase 92,86% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian penyajian kelayakan isi oleh ahli materi mendapatkan skor 90 dengan persentase 90% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian komponen kelayakan bahasa oleh ahli bahasa mendapatkan skor 70 dengan persentase 87,5% termasuk kriteria sangat layak.



Angket yang diberikan ketiga ahli terdapat kolom saran guna perbaikan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Berikut adalah saran perbaikan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* oleh ketiga ahli.

**Tabel 4.8** Saran Perbaikan Ahli Media, Materi, dan Bahasa





No	Ahli	Saran Perbaikan
1	Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecepatan dan intonasi penjelasan diperbaiki</li> <li>2. Penambahan tulisan jumlah pulau</li> <li>3. Gambar yang sesuai dengan letak strategis wilayah Indonesia</li> <li>4. Transparansi tulisan diperjelas</li> <li>5. Penambahan kelas dan simpulan dalam cover DVD</li> <li>6. Penghapusan gambar di cover DVD</li> </ol>
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan pembelajaran diperjelas</li> <li>2. Kegiatan pembelajaran perlu di revisi</li> <li>3. Soal harus homogen</li> <li>4. Materi harus sesuai dengan fakta, konsep, generalisasi, dan nilai</li> </ol>
3	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat disusun lebih sederhana untuk memahamkan peserta didik</li> <li>2. Gunakan kaidah baru ejaan</li> <li>3. Gunakan petanda dan penanda yang lebih dapat terbaca</li> </ol>



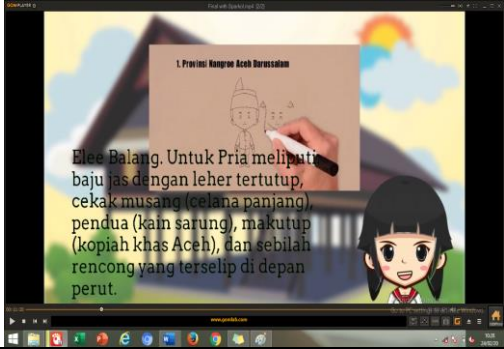
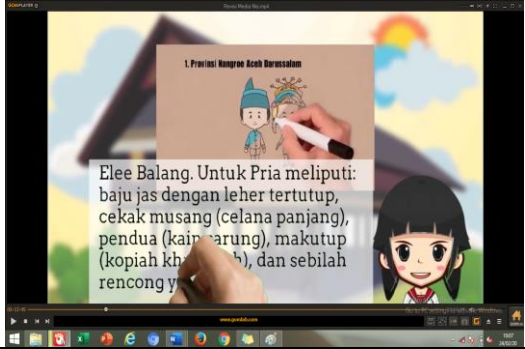

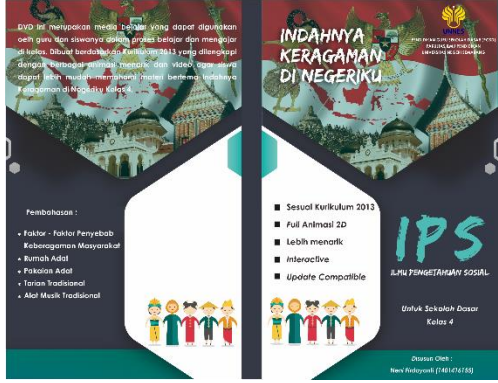
#### 4.1.1.5 Revisi Desain

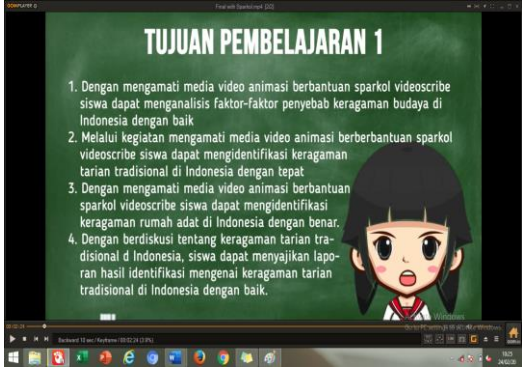



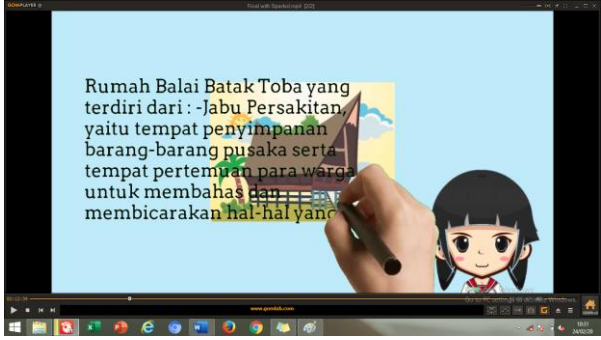

Berdasarkan penilaian media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* terhadap kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kelayakan bahasa oleh para ahli terdapat masukan yang diberikan sebagai perbaikan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli selanjutnya diperbaiki oleh peneliti. Ahli media memberikan masukan mengenai kecepatan dan intonasi penjelasan diperbaiki, penambahan tulisan jumlah pulau, gambar yang sesuai dengan letak strategis wilayah Indonesia, transparansi tulisan diperjelas, penambahan kelas dan simpulan dalam cover DVD, dan penghapusan gambar di cover DVD. Ahli materi memberi masukan untuk memperjelas tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran perlu di revisi, soal harus homogen, dan materi harus sesuai dengan fakta, konsep, generalisasi, dan nilai. Sedangkan ahli bahasa memberikan masukan yaitu kalimat

disusun lebih sederhana untuk memahamkan peserta didik, menggunakan kaidah baru ejaan, dan menggunakan petanda dan penanda yang lebih dapat terbaca. Berikut adalah tampilan video animasi sebelum dan sesudah revisi.

**Tabel 4.9** Tampilan Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	<p>Kecepatan dan intonasi penjelasan belum diperbaiki</p> 	<p>Penjelasan materi sesuai dengan kecepatan dan intonasi</p> 
2	<p>Kondisi negara kepulauan yang belum terdapat tulisan jumlah pulau</p> 	<p>Kondisi negara kepulauan setelah ada penambahan tulisan jumlah pulau</p> 

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	<p>Gambar yang belum sesuai dengan letak strategis wilayah Indonesia.</p> 	<p>Gambar yang sudah sesuai dengan letak strategis wilayah Indonesia.</p> 
4	<p>Transparansi tulisan belum jelas</p> 	<p>Transparansi tulisan sudah jelas</p> 
5	<p>Belum terdapat kelas, simpulan, dan terdapat beberapa gambar di cover DVD yang belum sesuai</p> 	<p>Penambahan kelas dan simpulan dan menghapus gambar di cover DVD</p> 

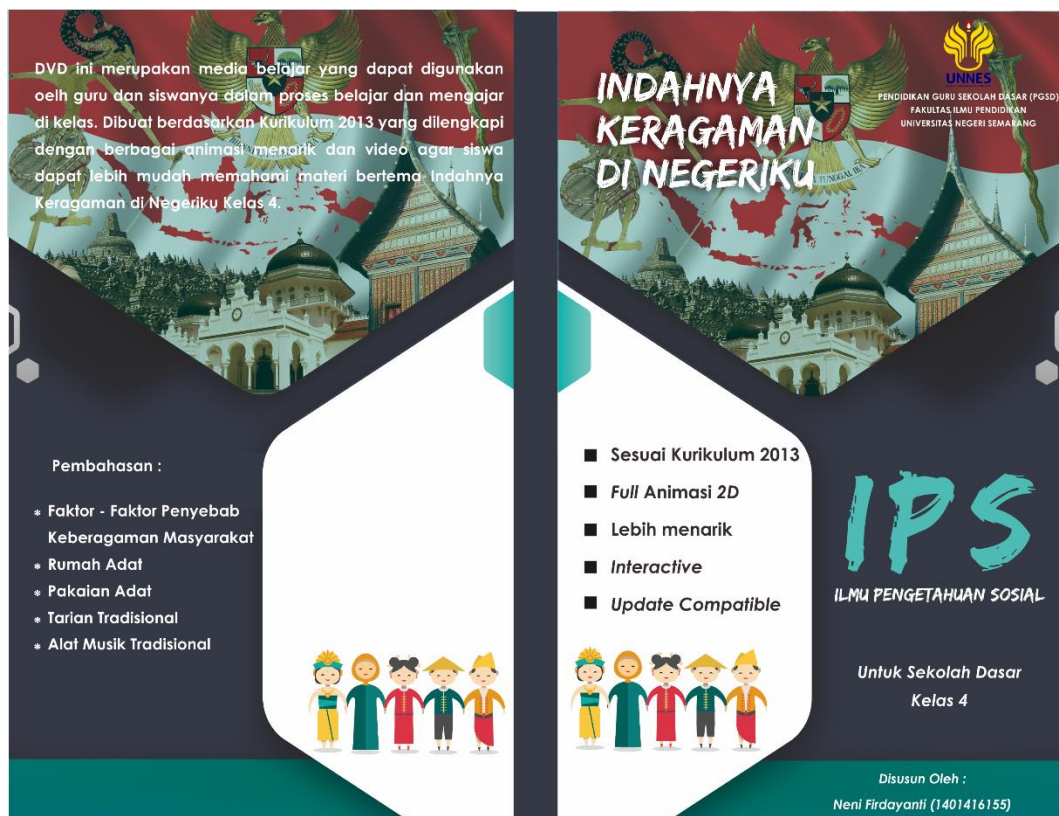
No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
6	<p>Tujuan pembelajaran belum jelas, kegiatan pembelajaran perlu direvisi, soal belum homogen, dan materi belum sesuai dengan fakta, konsep, generalisasi, dan nilai</p> 	<p>Tujuan pembelajaran sudah jelas, kegiatan pembelajaran sudah direvisi, soal sudah homogen, dan materi sudah sesuai dengan fakta, konsep, generalisasi, dan nilai</p> 
7	<p>Kalimat yang disusun belum sederhana untuk memahami peserta didik dan belum menggunakan kaidah baru ejaan</p> 	<p>Kalimat yang disusun sudah sederhana untuk memahami peserta didik dan sudah menggunakan kaidah baru ejaan</p> 
8	<p>Petanda dan penanda belum dapat terbaca</p> 	<p>Petanda dan penanda yang lebih dapat terbaca</p> 

#### 4.1.2 Hasil Produk

Setelah melalui penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dan mendapat saran untuk perbaikan, peneliti merevisi video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* kembali. Berikut ini adalah media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* setelah direvisi sesuai saran dari para ahli.

##### 4.1.2.1 Sampul DVD

Bagian sampul DVD pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.2** Tampilan Sampul DVD

Sampul DVD media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* didesain dengan pilihan warna yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta dilengkapi dengan tulisan dan gambar ilustrasi yang menarik. Pada bagian ini terdiri dari logo Universitas Negeri Semarang, tulisan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Universitas Negeri Semarang, tema

media pembelajaran, mata pelajaran dalam video, keunikan video dalam DVD, pembahasan dalam video, nama pengembang, dan keterangan tulisan bahwa video ini digunakan untuk sekolah dasar kelas IV

#### 4.1.2.2 Sampul lingkaran DVD

Bagian sampul lingkaran DVD pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



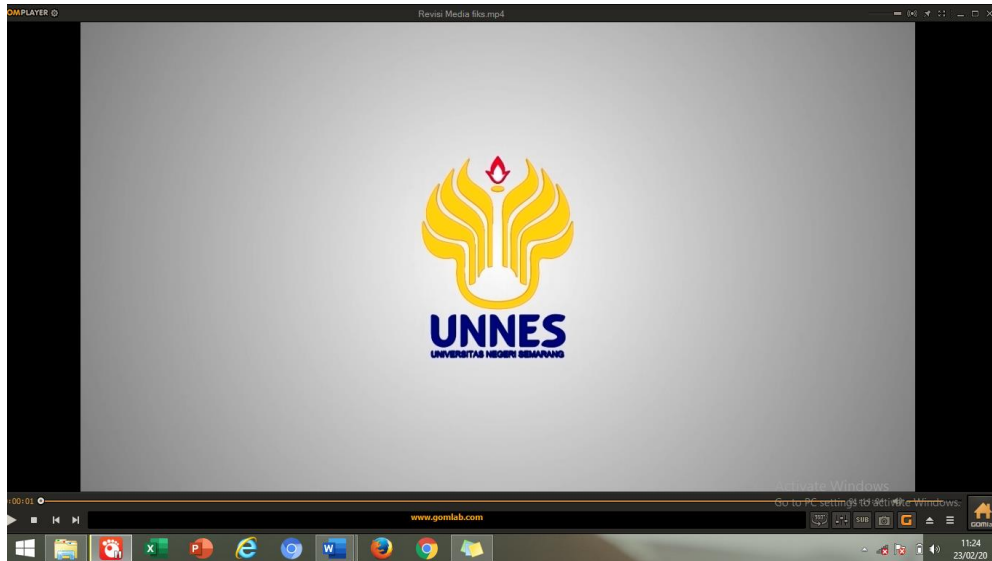
**Gambar 4.3** Tampilan Sampul Lingkaran DVD

Sampul lingkaran DVD media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* didesain dengan pilihan warna yang sesuai dengan sampul DVD. Pada bagian ini terdiri dari logo Universitas Negeri Semarang, tulisan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Universitas Negeri Semarang, tema media pembelajaran, mata pelajaran dalam video, keunikan video

dalam DVD, nama pengembang, dan keterangan tulisan bahwa video ini digunakan untuk sekolah dasar kelas IV.

#### 4.1.2.3 Bagian Awal Video

Bagian awal video pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.

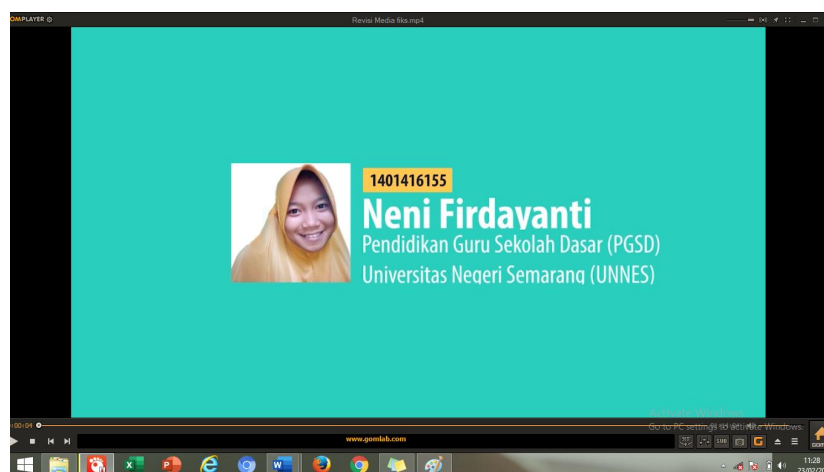


**Gambar 4.4** Tampilan Awal Video

Bagian awal video menampilkan logo UNNES yang menjadi identitas bahwa pengembang video ini berasal dari Universitas Negeri Semarang.

#### 4.1.2.4 Tampilan Identitas Pengembang Video

Bagian tampilan identitas pengembang pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.

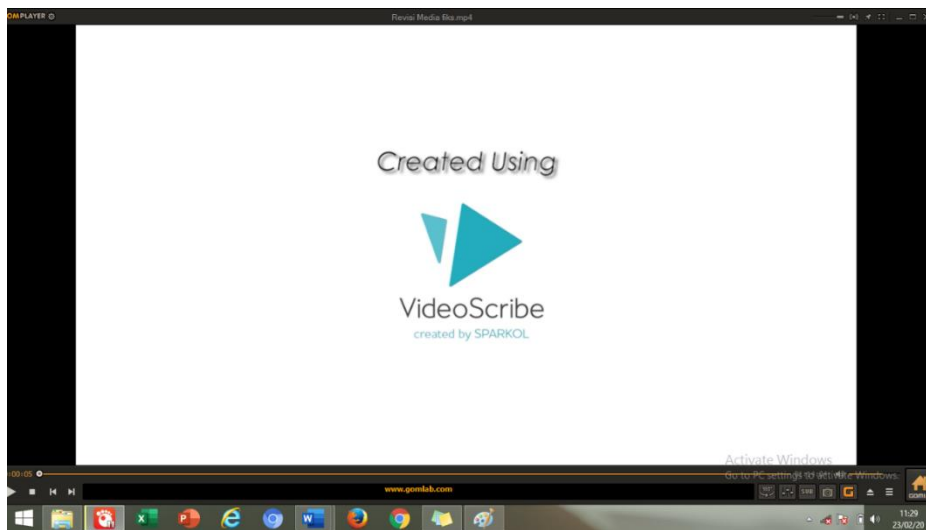


**Gambar 4.5** Tampilan Identitas Pengembang Video

Bagian ini menampilkan identitas pengembang video yang terdiri atas foto, nama pengembang yaitu Neni Firdayanti, NIM yaitu 1401416155, dan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.

#### 4.1.2.5 Tampilan Logo Aplikasi Pembuat Video

Gambar di bawah ini merupakan tampilan logo aplikasi pembuat video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.



**Gambar 4.6** Tampilan Logo Aplikasi Pembuat Video

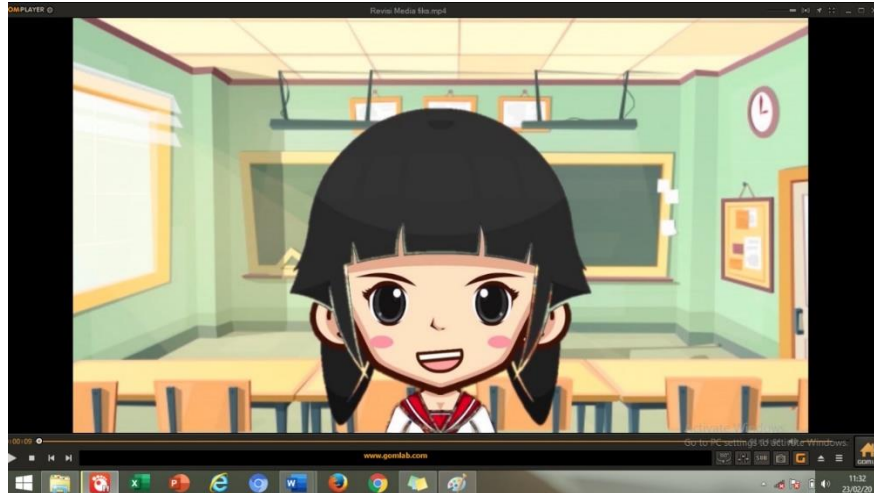
Bagian video ini menampilkan logo aplikasi pembuat video yaitu aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Video ini menampilkan logo tersebut agar siswa tahu bahwa video ini pengembangan dari aplikasi tersebut. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi yang digunakan untuk menampilkan animasi dan tulisan yang seolah-olah ditulis dengan tangan guru. Guru lebih praktis dalam penjelasan materi karena tidak menjelaskan di papan tulis tetapi langsung ditampilkan di LCD Proyektor dan lebih menarik sehingga tulisan lebih jelas.

#### 4.1.2.6 Tampilan Karakter Tokoh

Bagian ini merupakan bagian video yang menjelaskan materi apa yang akan dipelajari dengan mengawali video berupa karakter seorang tokoh menyapa siswa. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih tertarik, antusias, dan bersemangat untuk memperhatikan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* untuk menyimak materi pembelajaran. Materi pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*



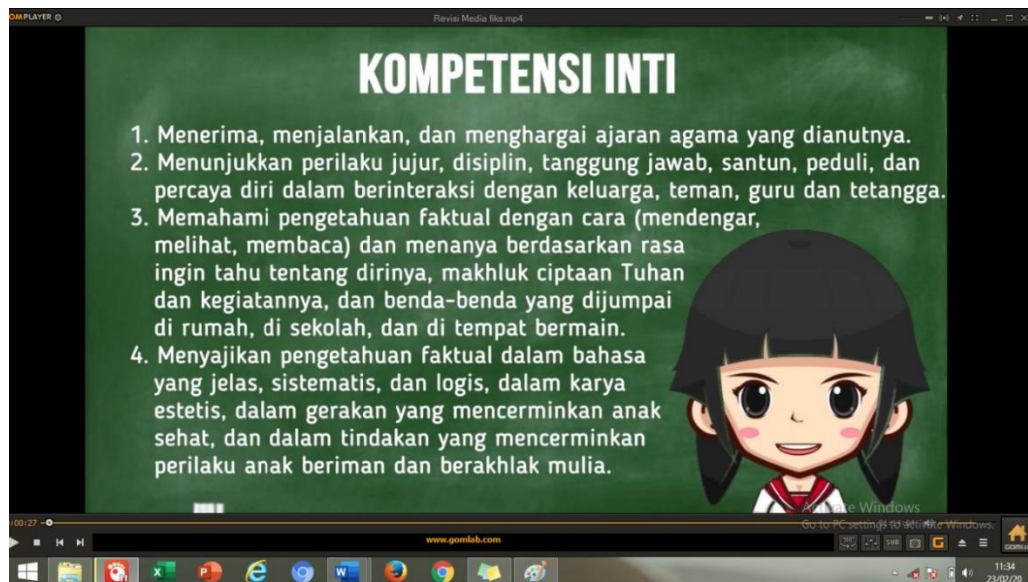
ini adalah keragaman budaya di Indonesia. Gambar di bawah ini merupakan tampilan karakter tokoh dalam video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.



**Gambar 4.7** Tampilan Karakter Tokoh

#### 4.1.2.7 Tampilan Kompetensi Inti

Bagian tampilan kompetensi inti pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



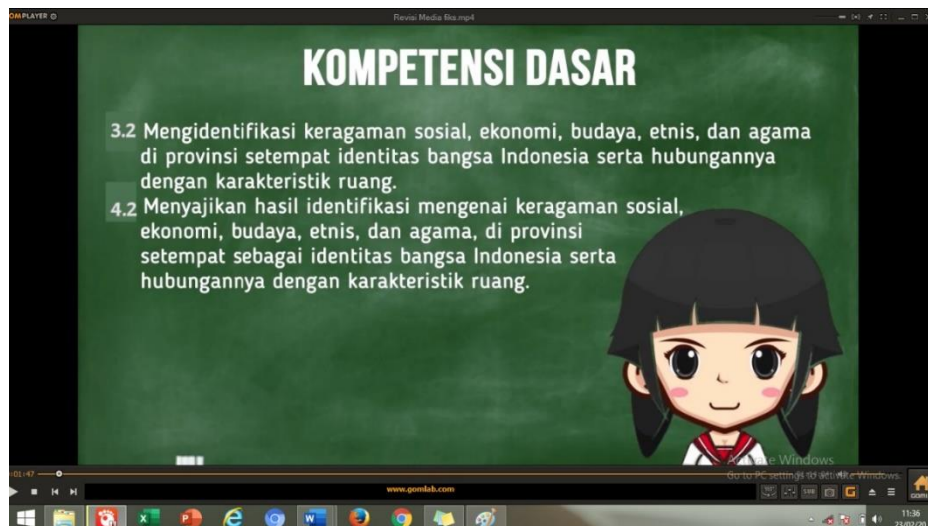
**Gambar 4.8** Tampilan Kompetensi Inti

Bagian video ini menampilkan Kompetensi Inti dalam pembelajaran. Kompetensi Inti tersebut yaitu: (1) Menerima, menjalankan, dan menghargai, ajaran agama yang dianutnya; (2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman,

guru, dan tetangga; (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain; (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### 4.1.2.8 Tampilan Kompetensi Dasar

Bagian tampilan kompetensi dasar pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



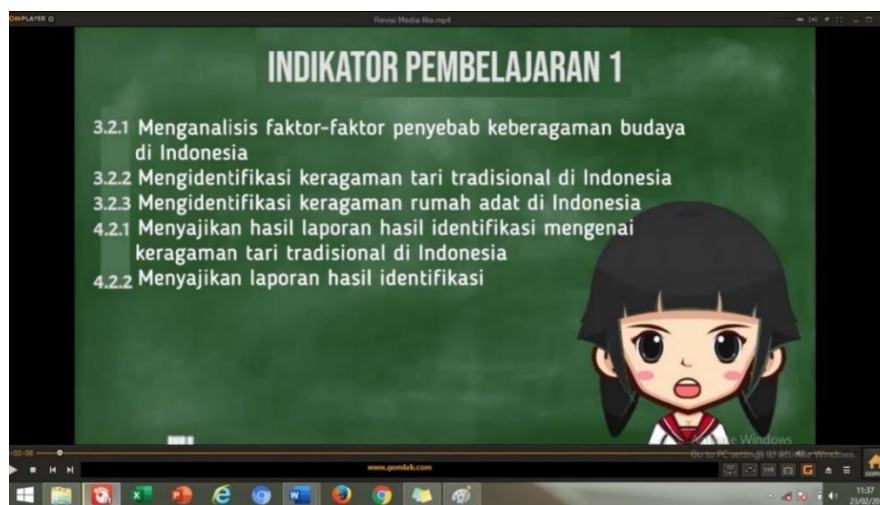
**Gambar 4.9** Tampilan Kompetensi Dasar

Bagian video ini merupakan bagian yang penting yaitu Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar dalam video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini adalah KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan 4.2 Menyajikan hasil identifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang

#### 4.1.2.9 Tampilan Indikator

Bagian video menjelaskan tentang indikator dalam 2 pembelajaran. Video ini dibagi ke dalam 2 pembelajaran karena materi tersebut diringkas dalam 1 video

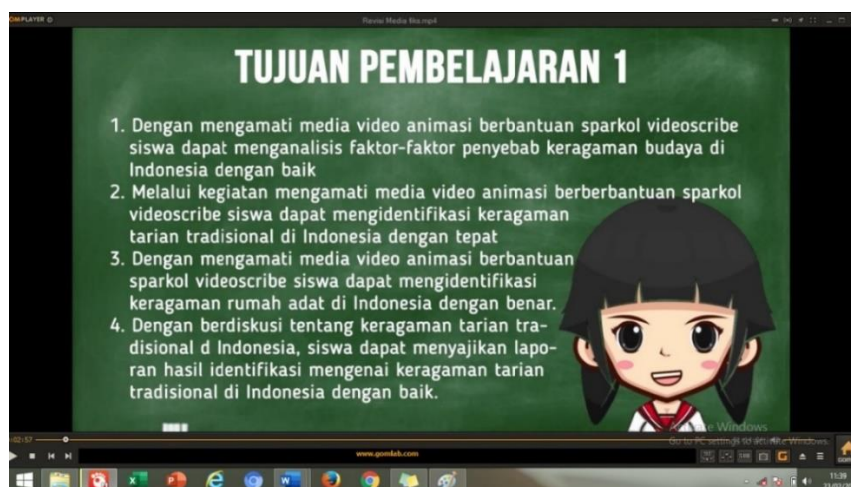
agar lebih mudah. Indikator dalam video ini adalah 3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia; 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia; 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia; 3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia; 3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia; 3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia; 3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia. Gambar di bawah ini merupakan tampilan indikator.



**Gambar 4.10** Tampilan Indikator

#### 4.1.2.10 Tampilan Tujuan Pembelajaran

Bagian video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.

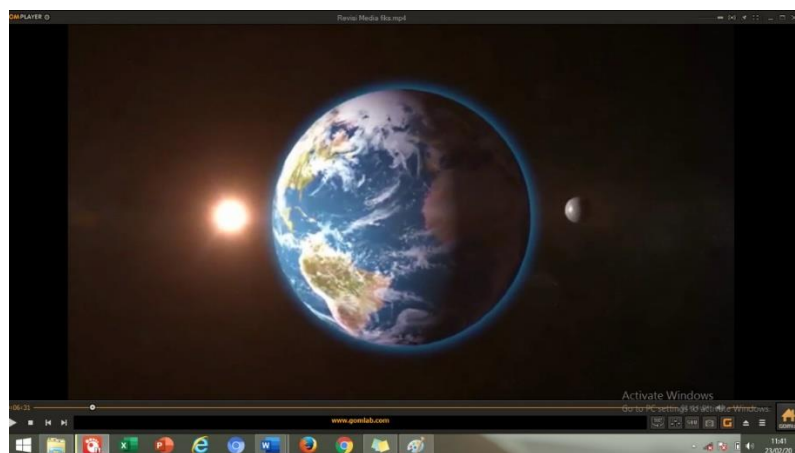


**Gambar 4.11** Tampilan Tujuan Pembelajaran

Bagian video ini menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam 2 pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah dijelaskan sebelumnya. Tujuan pembelajaran ini adalah: (1) Dengan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siswa dapat menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia dengan benar; (2) Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siswa dapat mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan tepat; (3) Dengan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siswa dapat mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia dengan benar; (4) Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar; (5) Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar; (6) Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar; (7) Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.

#### 4.1.2.11 Tampilan Globe Dunia

Bagian tampilan globe dunia pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.12** Tampilan Globe Dunia

Bagian video ini merupakan penjelasan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang ada di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa dunia ini menyimpan sejuta budaya termasuk Indonesia.

#### 4.1.2.12 Tampilan Peta Indonesia

Bagian tampilan peta Indonesia pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.13** Tampilan Peta Indonesia

Bagian video ini merupakan penjelasan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang memiliki banyak pulau dari Sabang sampai Merauke dari Miangas sampai pulau Rote yang bersatu sebangsa dan setanah air.

#### 4.1.2.13 Tampilan Karakter Tokoh Laki-laki dan Perempuan

Bagian tampilan karakter tokoh laki-laki dan perempuan pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.

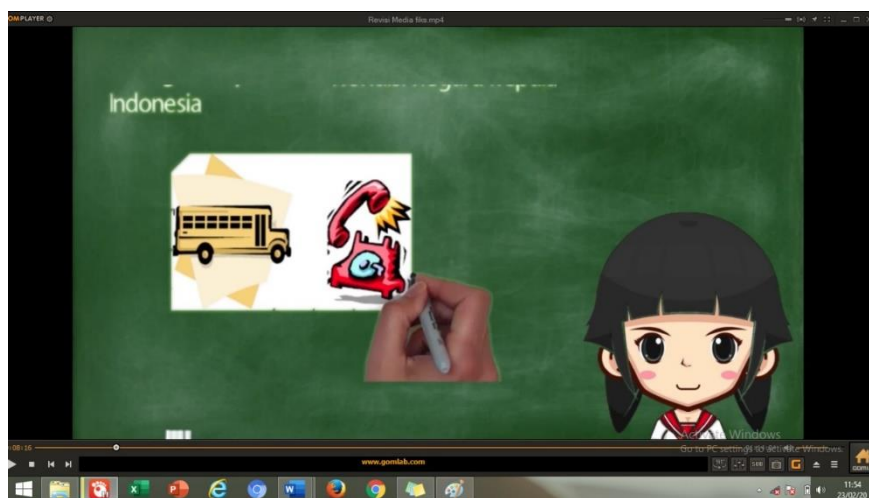


**Gambar 4.14** Tampilan Karakter Tokoh Laki-laki dan Perempuan

Bagian video ini menampilkan percakapan tentang mengapa Indonesia terdapat berbagai keanekaragaman budaya yang diperjelas karena ada penyebabnya yaitu yang menjadi faktor-faktor penyebabnya.

#### 4.1.2.14 Tampilan Gambar Faktor-faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia

Bagian tampilan gambar faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.15** Tampilan Gambar Faktor-faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia

Bagian video ini menampilkan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* mengenai faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat yaitu: (1) letak strategis wilayah Indonesia; (2) kondisi negara kepulauan; (3) perbedaan kondisi alam; (4) keadaan transportasi dan komunikasi; (5) penerimaan masyarakat terhadap perubahan.

#### 4.1.2.15 Tampilan Penjelasan Faktor-faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia

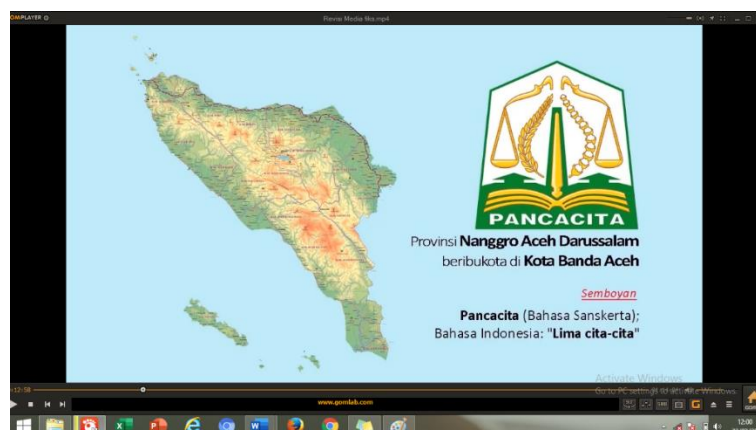
Bagian video ini menampilkan penjelasan dari faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia yang diperjelas dengan suara karakter perempuan. Gambar di bawah ini merupakan tampilan penjelasan faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia.



**Gambar 4.16** Tampilan Penjelasan Faktor-faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia

#### 4.1.2.16 Tampilan Penjelasan Provinsi di Indonesia

Bagian tampilan penjelasan provinsi di Indonesia pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut



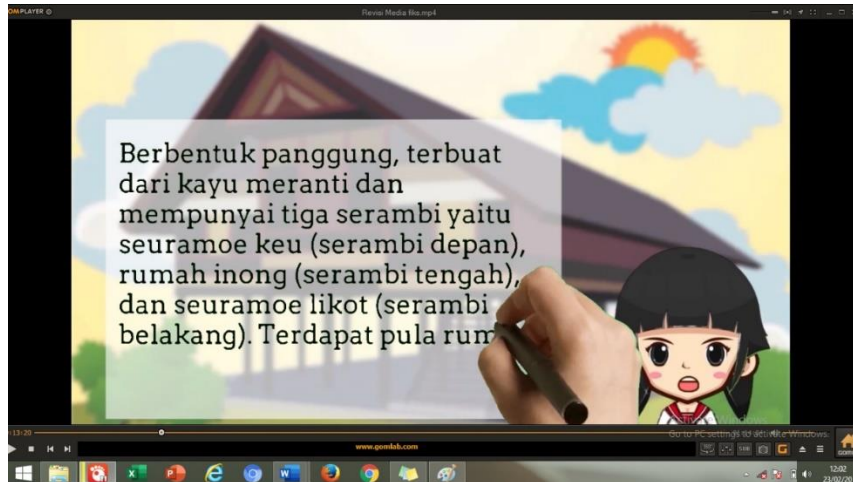
**Gambar 4.17** Tampilan Penjelasan Provinsi di Indonesia

Bagian video ini menampilkan peta wilayah salah satu provinsi di Indonesia sehingga video ini menampilkan 34 provinsi di Indonesia. Selain itu juga terdapat gambar semboyan provinsi sesuai peta yang dijelaskan dalam bahasa Sanskerta dan Bahasa Indonesia. Terdapat pula pernyataan nama provinsi dan ibukotanya.

#### 4.1.2.17 Tampilan Penjelasan Rumah Adat

Bagian video ini menampilkan animasi rumah adat yang diperjelas lagi dengan tulisan menggunakan *sparkol videoscribe* dengan dibantu suara dari karakter tokoh perempuan. Video ini menampilkan 34 provinsi yang dijelaskan

beberapa bagian tiap provinsi. Gambar di bawah ini merupakan tampilan penjelasan rumah adat.



**Gambar 4.18** Tampilan Penjelasan Rumah Adat

#### 4.1.2.18 Tampilan Penjelasan Pakaian Adat

Bagian tampilan penjelasan provinsi di Indonesia pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.19** Tampilan Penjelasan Pakaian Adat

Bagian video ini menampilkan animasi pakaian adat yang diperjelas lagi dengan tulisan menggunakan *sparkol videoscribe* dengan dibantu suara dari karakter tokoh perempuan. Video ini menampilkan 34 provinsi yang dijelaskan beberapa bagian tiap provinsi.



#### 4.1.2.19 Tampilan Penjelasan Tarian Tradisional

Bagian tampilan penjelasan tarian tradisional pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.

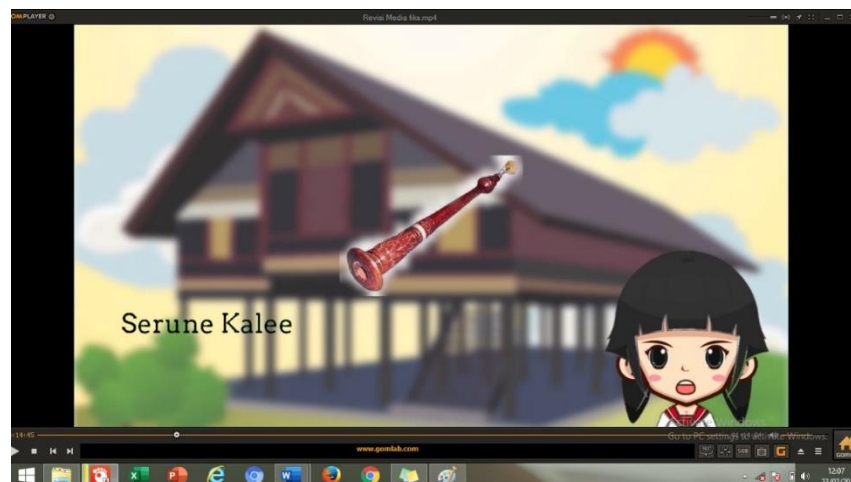


**Gambar 4.20** Tampilan Penjelasan Tarian Tradisional

Bagian video ini menampilkan animasi tarian tradisional yang diperjelas lagi dengan tulisan menggunakan *sparkol videoscribe* dengan dibantu suara dari karakter tokoh perempuan. Video ini menampilkan 34 provinsi yang dijelaskan beberapa bagian tiap provinsi.

#### 4.1.2.20 Tampilan Penjelasan Alat Musik Tradisional

Bagian tampilan penjelasan alat musik tradisional pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.

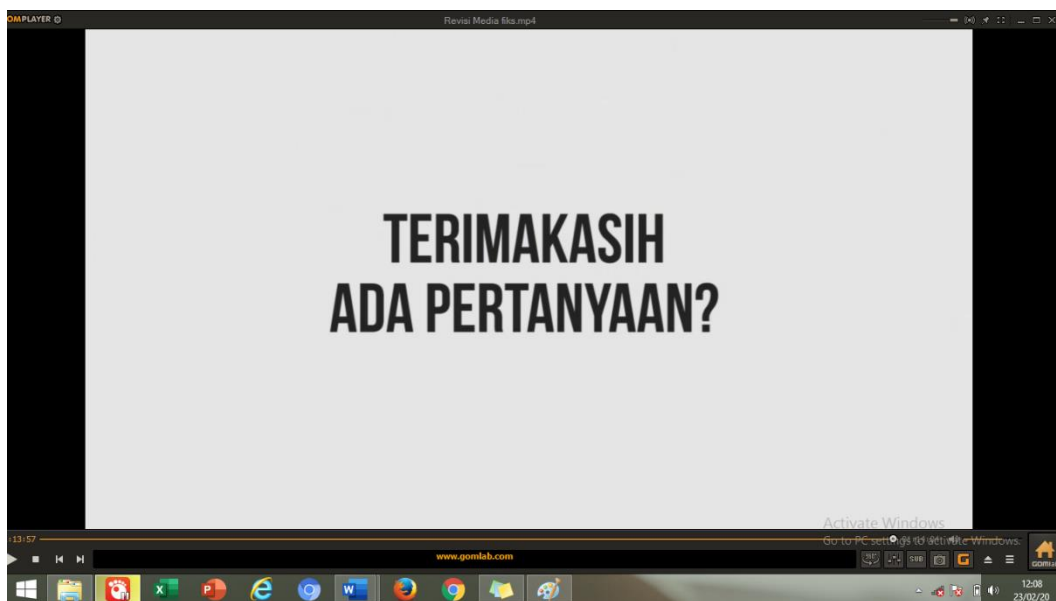


**Gambar 4.21** Tampilan Penjelasan Alat Musik Tradisional

Bagian video ini menampilkan animasi alat musik tradisional yang diperjelas lagi dengan tulisan menggunakan *sparkol videoscribe* dengan dibantu suara dari karakter tokoh perempuan. Video ini menampilkan 34 provinsi yang dijelaskan beberapa bagian tiap provinsi.

#### 4.1.2.21 Tampilan Keterangan Pertanyaan

Bagian tampilan keterangan pertanyaan pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.22** Tampilan Keterangan Pertanyaan

Bagian video ini menampilkan pernyataan keterangan jika ada siswa yang belum memahami materi dapat ditanyakan kepada guru.

### 4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

Pada tahap penelitian model Borg dan Gall yang termasuk uji coba produk adalah tahap uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Tahap ini merupakan tahap pengujian produk di lapangan. Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diimplementasikan atau diujicobakan kepada siswa. Tahap ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pertama uji coba skala kecil dan tahap kedua uji coba skala besar.

#### 4.1.3.1 Uji Coba Produk Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan

##### *Sparkol Videoscribe*

Uji coba produk media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* merupakan langkah penelitian yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan di kelompok besar. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang dengan menggunakan sampel 9 siswa dari 30 siswa kelas IV. Pada pelaksanaan uji coba produk, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik sampling dengan pertimbangan tertentu. Peneliti memilih 9 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas yaitu 3 siswa peringkat atas, 3 siswa peringkat tengah, dan 3 siswa peringkat bawah. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan oleh guru kelas IV yaitu Cahyati Triana Putri, S.Pd. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2020. Pelaksanaan uji coba produk dimulai dengan mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* kemudian mengerjakan angket tanggapan siswa dan guru. Angket tanggapan terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* diberikan kepada 9 siswa dan seorang guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang

Tingkat keterbacaan terhadap angket tanggapan yang telah diberikan kepada siswa dan guru memiliki kriteria penilaian sebagai berikut: penilaian dengan kriteria sangat baik apabila nilai 81%-100%, kriteria baik apabila nilai 61%-80%, kriteria cukup baik apabila nilai 41%-60%, kriteria tidak baik apabila nilai 21%-40%, dan kriteria sangat tidak baik apabila nilai 0%-20%.

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi dan saran mengenai media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Angket tanggapan guru memiliki tujuan untuk dijadikan masukan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Angket tanggapan guru terdiri dari 10 pertanyaan. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada uji coba produk. Hasil analisis angket tanggapan guru dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.10** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

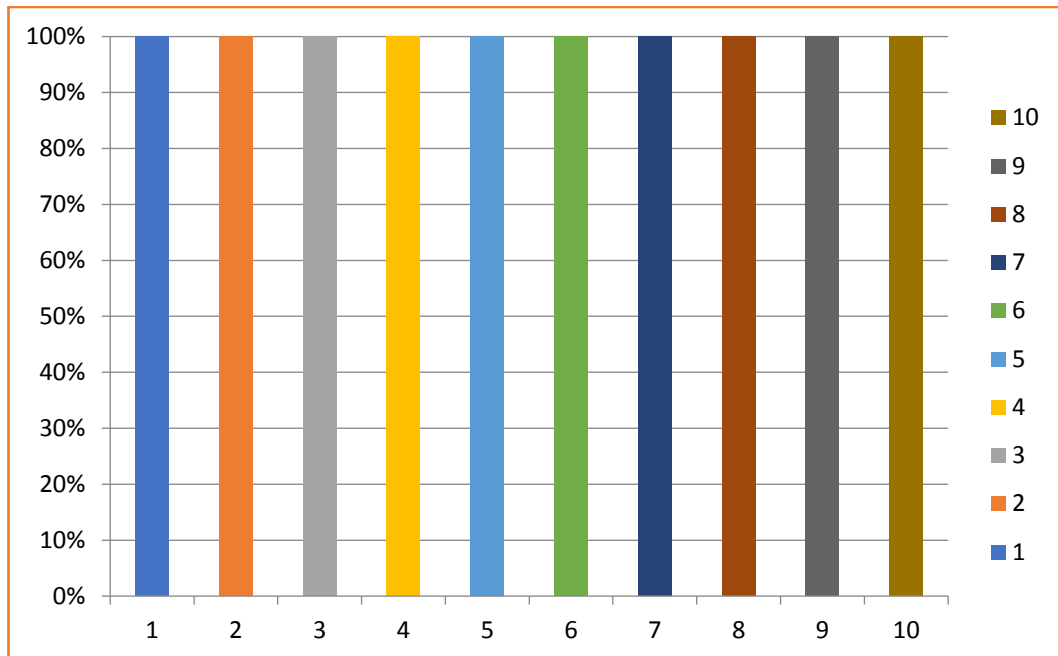
No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah Skor	Persentase
1.	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	1	100%
2.	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis	1	100%
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif	1	100%
4.	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa	1	100%
5.	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas	1	100%
6.	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tidak mudah rusak	1	100%
7.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali	1	100%
8.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa	1	100%
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa	1	100%
10.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa	1	100%
Jumlah Skor		10	
Kriteria		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 4.10 angket tanggapan guru terhadap media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang terdiri atas 10 aspek pertanyaan berbentuk *skala guttman*, semuanya memperoleh respons positif (Ya) dengan skor 1 dan memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik pada masing-masing aspek yang ditanyakan. Perhitungan untuk mengukur persentase jawaban angket tanggapan guru sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{10}{(1 \times 10)} \times 100\% = 100\%$$

Hasil angket tanggapan guru pada uji coba produk dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.



**Keterangan:**

1. Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.
2. Penyajian materi tersusun logis dan sistematis
3. Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif
4. Penggunaan media berpusat pada siswa
5. Petunjuk pemakaian media tersampaikan dengan jelas
6. Semua komponen dalam media tidak mudah rusak
7. Media dapat digunakan kembali
8. Media dapat menarik perhatian siswa
9. Media mudah digunakan semua siswa
10. Media dapat meningkatkan kualitas belajar siswa

**Gambar 4.23** Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

Angket tanggapan siswa terdiri dari 10 indikator yang diberikan kepada 9 siswa dengan 3 kategori rangking yakni rangking atas, rangking tengah, dan rangking bawah. Angket tanggapan tersebut diisi pada saat melakukan uji coba produk dengan tujuan mendapatkan informasi dan masukan tentang media sehingga dapat diperbaiki untuk menyempurnakan produk. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.11** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

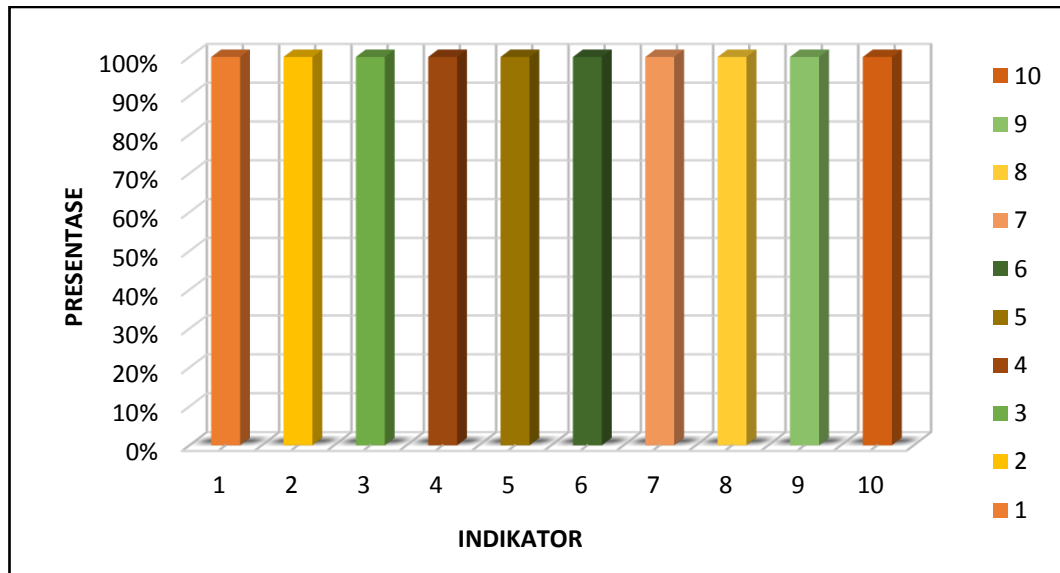
No	Indikator yang ditanyakan	Uji Coba Produk (9 Siswa)	Presentase
1.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran	9	100%
2.	Kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan	9	100%
3.	Menyukai tampilan yang ada di dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	9	100%
4.	Tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	9	100%
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat	9	100%
6.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar siswa	9	100%
7.	Mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran	9	100%
8.	Dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah	9	100%
9.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	9	100%
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif	9	100%
Jumlah Skor		90	
Kriteria		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 4.11 terlihat dari 10 pertanyaan berbentuk *skala guttman* dalam angket tanggapan siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang pada uji coba produk terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memiliki kriteria sangat baik dengan jumlah persentase 100%. Perhitungan untuk mengukur persentase jawaban angket tanggapan guru sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{90}{(9 \times 10)} \times 100\% = 100\%$$

Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



Keterangan:

1. Media sesuai dengan materi pelajaran
2. Kegiatan belajar dengan menggunakan media sangat menyenangkan
3. Menyukai tampilan yang ada di dalam media
4. Tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media
5. Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media jelas dan mudah dilihat
6. Media dapat menambah semangat belajar siswa
7. Mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran
8. Dapat menggunakan media dengan mudah
9. Media dapat digunakan secara sendiri dan kelompok
10. Bahasa media sangat mudah dipahami dan sangat interaktif

**Gambar 4.24** Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.24 diagram angket tanggapan siswa dapat dilihat bahwa seluruh indikator memperoleh persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memperoleh respons positif.

#### 4.1.3.2 Uji Coba Pemakaian Produk Skala Besar

Uji coba pemakaian produk skala besar dilaksanakan di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang dengan jumlah 30 siswa dengan memberikan angket tanggapan terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* berbentuk *skala guttman* kepada guru dan siswa. Teknik sampling yang

digunakan adalah teknik sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan dari uji coba pemakaian produk dengan memberikan angket tanggapan siswa dan guru adalah untuk menguji keefektifan media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia.

Uji coba pemakaian produk skala besar dilakukan selama dua kali pembelajaran yang pertama guru membagikan soal *pretest* yang kemudian melaksanakan pembelajaran pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 12 Februari 2020 dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* sesuai indikator pembelajaran pertama. Selanjutnya pembelajaran kedua dilaksanakan pada hari Kamis pada tanggal 13 Februari 2020 dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* sesuai indikator pembelajaran kedua, setelah pembelajaran siswa mengerjakan soal *posttest*. Pembelajaran pada uji coba pemakaian produk skala besar dilakukan oleh Cahyati Triana Putri, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Tingkat keterbacaan terhadap angket tanggapan yang telah diberikan kepada siswa dan guru memiliki kriteria penilaian sebagai berikut: penilaian dengan kriteria sangat baik apabila nilai 81%-100%, kriteria baik apabila nilai 61%-80%, kriteria cukup baik apabila nilai 41%-60%, kriteria tidak baik apabila nilai 21%-40%, dan kriteria sangat tidak baik apabila nilai 0%-20%.

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi dan saran mengenai media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang telah direvisi pada saat uji coba produk skala kecil. Angket tanggapan guru terdiri dari 10 pertanyaan. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada uji coba produk skala besar pembelajaran kedua. Hasil analisis angket tanggapan guru dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.



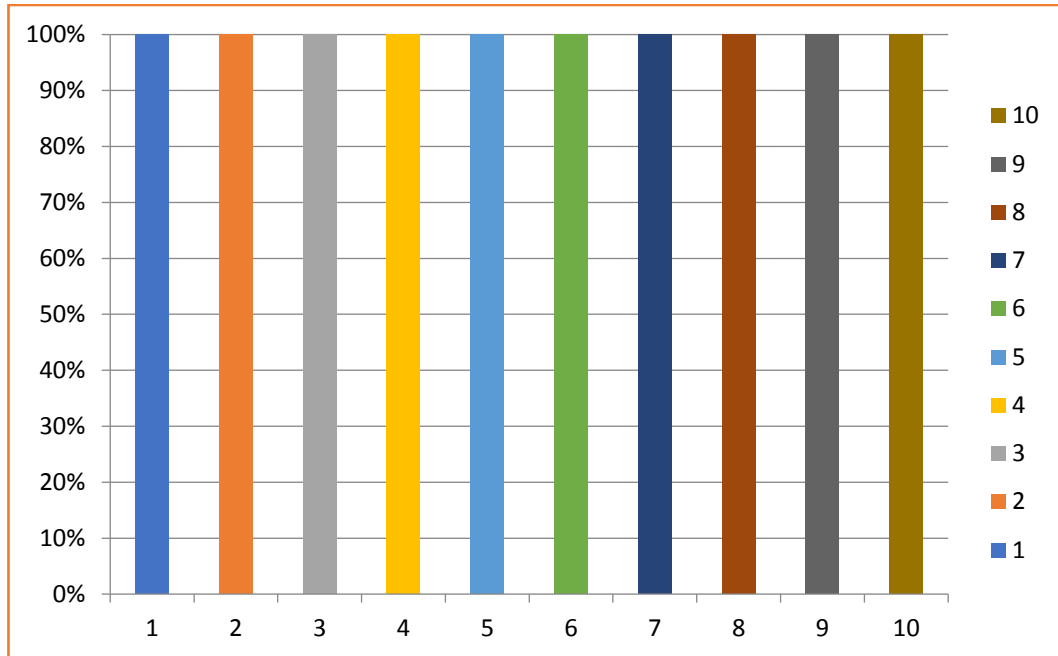
**Tabel 4.12** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Besar

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah Skor	Persentase
1.	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	1	100%
2.	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis	1	100%
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif	1	100%
4.	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa	1	100%
5.	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas	1	100%
6.	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tidak mudah rusak	1	100%
7.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali	1	100%
8.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa	1	100%
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa	1	100%
10.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa	1	100%
Jumlah Skor		10	
Kriteria		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 4.12 angket tanggapan guru terhadap media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang terdiri atas 10 aspek pertanyaan berbentuk *skala guttman*, semuanya memperoleh respons positif (Ya) dengan skor 1 dan memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik pada masing-masing aspek yang ditanyakan. Perhitungan untuk mengukur persentase jawaban angket tanggapan guru sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{10}{(1 \times 10)} \times 100\% = 100\%$$

Hasil angket tanggapan guru pada uji coba produk dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.



**Keterangan:**

1. Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.
2. Penyajian materi tersusun logis dan sistematis
3. Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif
4. Penggunaan media berpusat pada siswa
5. Petunjuk pemakaian media tersampaikan dengan jelas
6. Semua komponen dalam media tidak mudah rusak
7. Media dapat digunakan kembali
8. Media dapat menarik perhatian siswa
9. Media mudah digunakan semua siswa
10. Media dapat meningkatkan kualitas belajar siswa

**Gambar 4.25** Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Besar

Angket tanggapan siswa terdiri dari 10 indikator yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Angket tanggapan tersebut diisi pada saat melakukan uji coba produk skala besar setelah pembelajaran menggunakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada pertemuan kedua. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.13** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Besar

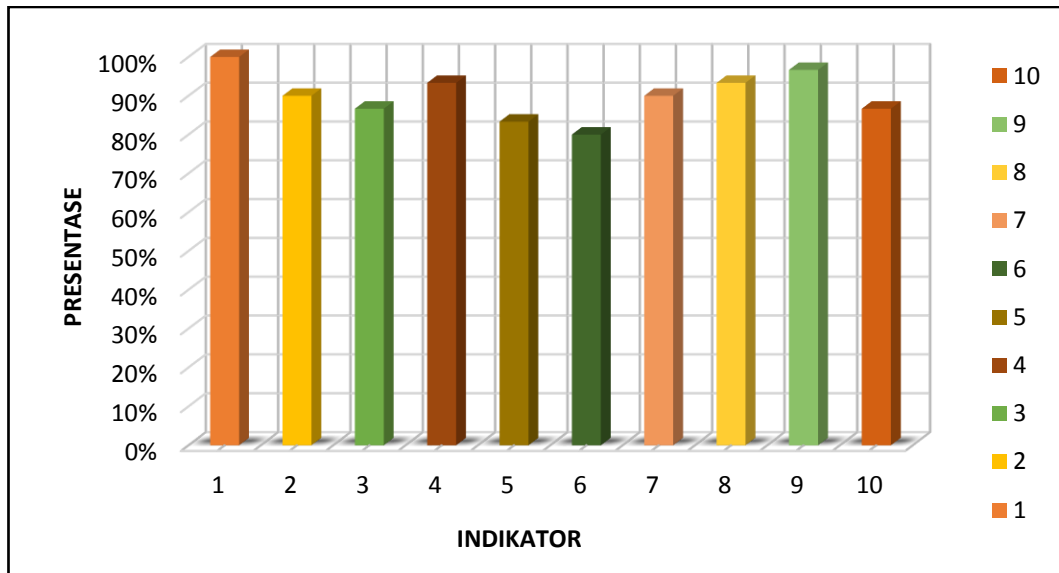
No	Indikator yang ditanyakan	Skor maksimal	Skor perolehan	Presentase
1.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran	30	30	100%
2.	Kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan	30	27	90%
3.	Menyukai tampilan yang ada di dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	30	26	86,67%
4.	Tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	30	28	93,33%
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat	30	25	83,33%
6.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar siswa	30	24	80%
7.	Mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran	30	27	90%
8.	Dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah	30	28	93,33%
9.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	30	29	96,67%
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif	30	26	86,67%
Jumlah skor		300	270	
Kriteria		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 4.13 terlihat dari 10 pertanyaan berbentuk *skala guttman* dalam angket tanggapan siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang pada uji coba produk skala besar memiliki kriteria sangat baik dengan jumlah persentase 90%. Perhitungan untuk mengukur persentase jawaban angket tanggapan guru sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{270}{(30 \times 10)} \times 100\% = 90\%$$

Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk skala besar dapat dilihat pada statistik berikut.



Keterangan:

1. Media sesuai dengan materi pelajaran
2. Kegiatan belajar dengan menggunakan media sangat menyenangkan
3. Menyukai tampilan yang ada di dalam media
4. Tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media
5. Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media jelas dan mudah dilihat
6. Media dapat menambah semangat belajar siswa
7. Mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran
8. Dapat menggunakan media dengan mudah
9. Media dapat digunakan secara sendiri dan kelompok
10. Bahasa media sangat mudah dipahami dan sangat interaktif

**Gambar 4.26** Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Besar

Berdasarkan gambar 4.26 diagram angket tanggapan siswa saat uji coba produk skala besar dilaksanakan di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang dengan jumlah 30 siswa dapat dilihat bahwa angket tanggapan siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memperoleh respons positif terhadap siswa dan guru. Guru hanya menuliskan ucapan terimakasih dan bahkan diminta untuk memperbanyak media pembelajaran video animasi untuk disebarluaskan kepada sekolah-sekolah yang lainnya agar membantu siswa memahami materi keragaman budaya di Indonesia serta siswa

lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. oleh karena itu, media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang peneliti kembangkan dapat menuju tahap berikutnya

#### 4.1.4 Analisis Data

##### 4.1.4.1 Analisis Data awal

Keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelumnya dapat dilakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa dan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

##### 4.1.4.1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum siswa mendapat pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Berikut merupakan tabel hasil belajar kognitif *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

**Tabel 4.14** Hasil Belajar Kognitif *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar (%)
<i>Pretest</i>	59,58	77,5	42,5	8	26,67%
<i>Posttest</i>	78,25	95	57,5	27	90%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 45 dan 46.

Berdasarkan tabel 4.14 hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang pada saat *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa rata-rata *pretest* adalah 59,58 dan rata-rata *posttest* adalah 78,25. Berdasarkan data tersebut diketahui perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 18,67. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan ketuntasan belajar ketika *pretest* sebanyak 8 siswa

(26,67%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar *posttest* sebanyak 27 siswa (90%). Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

#### 4.1.4.1.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

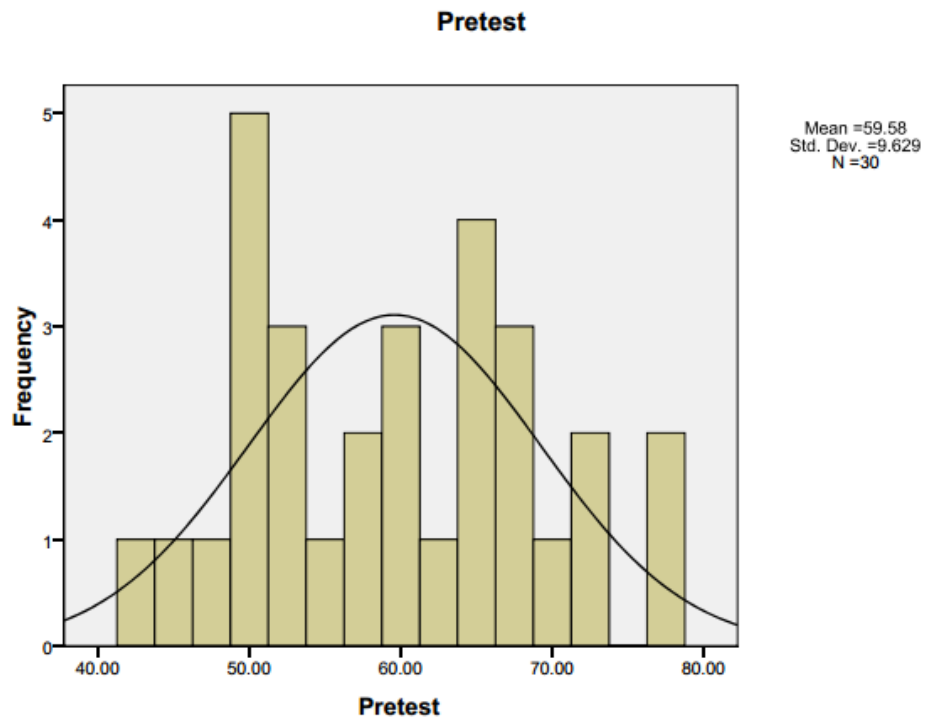
Uji normalitas digunakan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Uji normalitas dapat membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan dari data yang diperoleh. Data yang berdistribusi normal, maka uji t menggunakan teknik statistik parametris jika tidak normal maka menggunakan statistika nonparametris. Uji normalitas dapat dihitung menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk*, *Lilliefors* dan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Uji *Shapiro-Wilk* dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel kecil dengan ukuran sampel data kurang dari 50 sampel ( $N < 50$ ). Uji *Lilliefors* digunakan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel dengan ukuran 51 sampai dengan 200 ( $50 < N \leq 200$ ). Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk mengetahui sebaran data acak dan spesifik pada populasi dengan ukuran sampel lebih dari 200. Jadi untuk menguji data penelitian ini menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* karena data berjumlah 30. Berikut merupakan hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dari SPSS versi 16.

**Tabel 4.15** Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

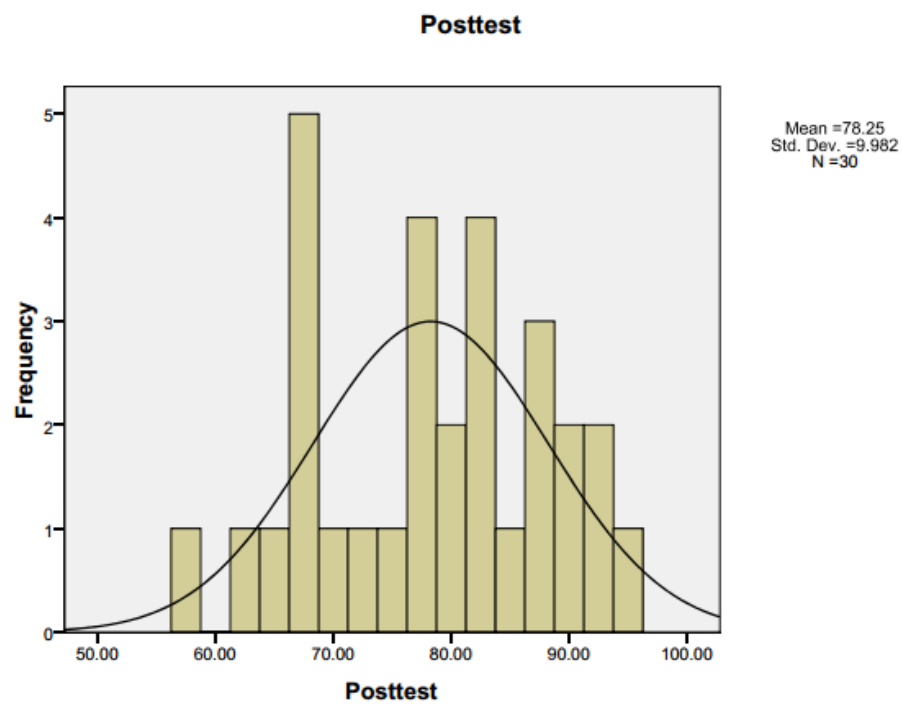
	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,136	30	,166 <sup>*</sup>	,962	30	,338
Posttest	,126	30	,200	,963	30	,368

a. Lilliefors Significance Correction

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 47.



**Gambar 4.27** Diagram Uji Normalitas pada Nilai *Pretest* Kelompok Besar



**Gambar 4.28** Diagram Uji Normalitas pada Nilai *Posttest* Kelompok Besar

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 16 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki sig = 0,338 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki sig = 0,368. Kriteria pengujian normalitas dinyatakan normal jika nilai signifikansi > 0,050. Apabila nilai signifikansi < 0,050 maka data dikatakan tidak normal.

Pada hasil perhitungan nilai *pretest* kelompok besar dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16 menunjukkan bahwa nilai sig. 0,338 > 0,050. Nilai signifikan lebih besar dari nilai tabel. Maka dapat disimpulkan nilai *pretest* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig. 0,368 > 0,050. Nilai signifikansi lebih besar dari nilai tabel. Sehingga data dapat dikatakan nilai *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal sehingga saat uji t menggunakan teknik statistika parametrik.

#### **4.1.4.2 Analisis Data Akhir**

##### **4.1.4.2.1 Uji Hipotesis**

Setelah data dinyatakan normal pada uji normalitas selanjutnya dilakukan uji hiotesis atau *uji-t* menggunakan teknik statistika parametrik dengan rumus *uji paired t-test* pada program aplikasi SPSS versi 16 setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*.

Ho diterima apabila t hitung lebih kecil dari t tabel atau nilai *Sig.* lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel atau nilai *Sig.* lebih kecil dari 0,05 maka Ha diterima.

Ho : Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Ha : Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.



**Tabel 4.16** Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-1,866E1	5,82553	1,063559	-20,84195	16,49138	-17,551	,000	

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 16, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.

#### 4.1.4.2.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)

Uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis N-gain. N-gain merupakan normalisasi gain yang diperoleh dengan cara membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Gain menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Perhitungan untuk menguji peningkatan rata-rata sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{78,25 - 59,58}{100 - 59,58}$$

$$N - Gain = \frac{78,25 - 59,58}{100 - 59,58}$$

$$N - Gain = \frac{18,67}{40,42}$$

$$N - Gain = 0,462$$

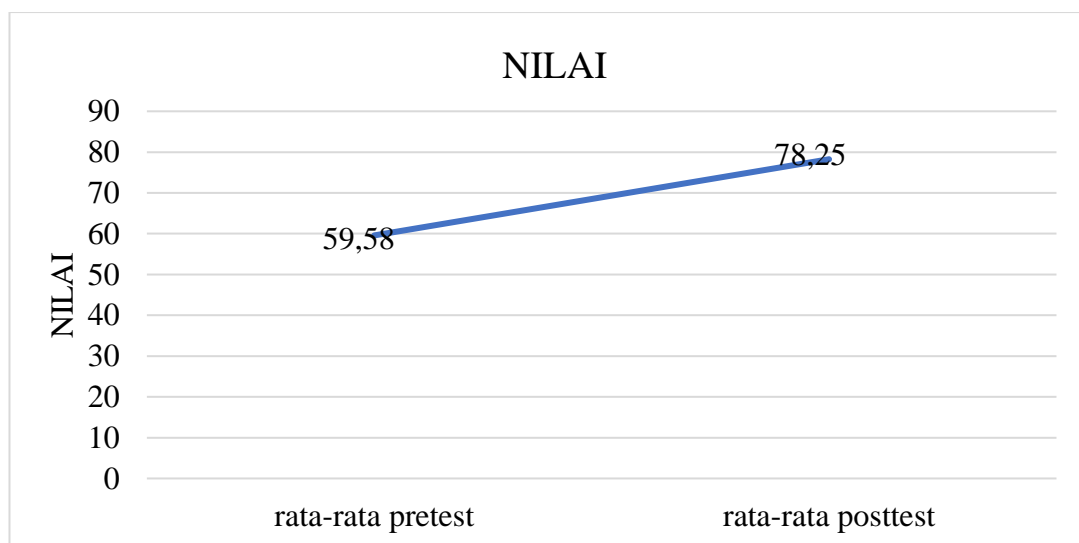
Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.17** Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	59,58
<i>Posttest</i>	78,25
Selisish rata-rata	18,67
N-gain kelas	0,462
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 49.

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,462 dengan selisih rata-rata 18,67 dan termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut ini.



**Gambar 4.29** Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 4.29 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* perbedaan rata-rata sebesar 18,67. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif digunakan pada materi pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

## 4.2 Pembahasan

Pembahasan mengkaji lebih lanjut hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan penemuan penelitian meliputi hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, tanggapan siswa dan guru serta hasil belajar *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

### 8.2.1 Pemaknaan Temuan

#### 8.2.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti meliputi 8 tahap dari total 10 tahap yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* diawali dengan menemukan potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian yakni melaksanakan identifikasi masalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dengan guru kelas IV dan pengumpulan data dokumen

hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Dari hasil prapenelitian ditemukan permasalahan terkait keterbatasan media berupa globe, peta, gambar-gambar, LCD proyektor, laptop, dan *speaker* yang belum dimanfaatkan sebagaimana fungsinya. Penggunaan media proyektor, laptop dan *speaker* hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 67 dari 25 siswa, terdapat 13 siswa (58%) mendapatkan nilai dibawah KKM sedangkan 12 siswa sudah mencapai KKM (42%). Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

Jenis media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang dipilih peneliti dapat dikatakan sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang karena menurut teori perkembangan Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014: 83) dijelaskan bahwa usia siswa SD memasuki tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini siswa dapat menyimpulkan sesuatu dalam situasi nyata dengan menggunakan benda konkret, dan dapat menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak. Oleh karena itu dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret yang bisa dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Berkaitan dengan hubungan konkret-abstrak pada penggunaan media maka dapat dilihat dari pendapat Edgar Dale (dalam Daryanto, 2016:12). Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pengalaman yang diperoleh siswa dalam menggunakan media dari paling konkret (bawah) menuju paling abstrak (atas). Media video animasi berada pada tahap ke-4 dari atas yaitu *motion pictures* yang termasuk bagian *iconic* lebih baik dibandingkan *verbal symbol*, *visual symbol*, dan *recording-radio still pictures*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi lebih baik digunakan dibandingkan dengan hanya menampilkan bentuk gambar atau suara saja. Media video animasi memberikan pengalaman siswa yang diperoleh akan lebih banyak dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

Daryanto (2016:104-106) menjelaskan bahwa video merupakan alat yang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran baik pembelajaran massal, individual maupun kelompok yang berupa bahan ajar non cetak berisi informasi yang menyeluruh dan memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara berurutan. Kang dan Es (2018:1) menyatakan bahwa video banyak digunakan oleh guru pendidikan untuk memfasilitasi pra pembelajaran guru dari praktik pembelajaran. Agustien dkk (2018:20) menjelaskan animasi merupakan kumpulan gambar diam yang diubah menjadi gambar yang seolah-olah bergerak sesuai dengan karakter yang dibuat sesuai dengan rancangan sehingga video yang ditampilkan ada variasinya dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna agar meningkatkan daya tarik belajar. Menurut Daryanto (2016:106) media pembelajaran berbentuk video dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada siswa. *Videoscribe* adalah perangkat lunak yang dibuat oleh Sparkol untuk membuat animasi papan tulis dan melibatkan bentuk baru penceritaan digital yang mereplikasi 'gaya tangkap *stop-motion*'. Pengguna bisa mengatur gambar, efek, audio, musik, dan teks secara kreatif untuk presentasi mereka. Selain itu, video dapat diunduh sebagai mp4, wmv, mov, avi atau dibagikan langsung melalui *YouTube*, *Facebook*, *Sho.co* atau urutan gambar (James dkk, 2019:194). Maka dengan menggunakan media video animasi berupa *Videoscribe* yaitu *software* yang dapat digunakan guru untuk membuat *whiteboard-style animation* dalam pembelajaran. Kelebihan media video animasi berbantuan *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran menurut Dariyadi (2018:277) yaitu: a) menyatukan beberapa unsur media dalam satu media seperti audio, teks, maupun gambar secara online; b) memberikan stimulus kepada siswa dengan baik; c) siswa dapat terpusat perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif.

Bersumber pada permasalahan tersebut, peneliti kemudian melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa. Angket kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Sesuai dengan hasil angket kebutuhan guru dan siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang menunjukkan bahwa: (1) banyak siswa yang

mengalami kesulitan untuk memahami materi keragaman budaya di Indonesia; (2) guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran namun dalam penggunaannya belum mampu menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik walaupun sudah terdapat penunjang untuk menampilkan video; (3) sumber belajar yang digunakan terbatas, media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi IPS tentang keragaman budaya di Indonesia; (4) guru memerlukan media pembelajaran tambahan untuk menambah wawasan siswa tentang materi keragaman budaya di Indonesia; (5) banyak siswa yang setuju jika media pembelajaran ditampilkan melalui komputer dengan bantuan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*; (6) guru setuju jika media pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dikemas dalam bentuk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*; (7) video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia; (8) media pembelajaran berupa video animasi perlu dikembangkan dengan menarik melalui pemilihan warna dalam video serta penggunaan animasi agar mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa; (9) materi dalam video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* perlu dikemas menarik dengan menggunakan gambar animasi dan warna yang cerah; (10) jenis *font* yang digunakan adalah Arial dengan ukuran sedang; (11) penggunaan bahasa harus baku dan dapat dimengerti; (12) video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* juga menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas; (13) banyak siswa belum pernah menjumpai video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat membantu proses pembelajaran yang menantang dengan bantuan aplikasi *sparkol videoscribe* sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama-sama sehingga siswa setuju jika media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang telah dimodifikasi dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi mata pelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia; (14) materi yang disajikan di video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus memiliki tingkat kedalaman materi agar siswa lebih memahami materi; (15) materi yang disajikan pada video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (16)

video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* tidak memerlukan pencantuman referensi karena materi sudah terdapat di buku siswa sehingga video ini sebagai media praktis yang akan mempermudah untuk mengingat dan memahami materi tanpa harus membaca buku yang tebal; (17) video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dapat diketahui bahwa secara garis besar mereka setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* karena guru membutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat menambah motivasi belajar siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Gunawan (2014:75) berpendapat bahwa media pembelajaran disiapkan oleh dan digunakan oleh guru dimana penggunaannya disesuaikan dengan tujuan dan isi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran. Media menjadi sarana dan prasarana yang pendukung yang penting dalam pembelajaran di kelas (Rahmatika dan Ratnasari, 2018:386). Sejalan dengan hal tersebut, Fadillah dan Bilda (2019:178) menjelaskan bahwa media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan setiap komunikasi memerlukan media, tanpa adanya media maka pembelajaran akan berlangsung secara tidak optimal. Menurut Edison (2017:60) pembelajaran menggunakan media hendaknya digunakan pada semua mata pelajaran agar konsep materi dapat divisualisasikan dengan nyata sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan dapat memahami pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengembangan suatu media harus disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa selaku sumber data dalam analisis kebutuhan. Sebagaimana pendapat (Sugiyono, 2016:411) yang menyatakan bahwa data dan informasi yang diperoleh pada tahap pengumpulan data berguna sebagai bahan penunjang perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Kaitannya dengan hal tersebut, beberapa syarat pengembangan media dan pemilihan media. Pemilihan media menurut Asyhar (2012:81-82) meliputi: (1) sesuai dengan tujuan

pembelajaran; (2) harus relevan dengan topik yang diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran; (3) praktik, luwes, dan tahan; (4) harus jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan gambar ilustrasi; (5) media yang digunakan harus menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif. Selain itu, syarat pengembangan media menurut Fauzan dkk (2019:36) adalah: (1) *Visible* atau mudah dilihat; (2) *Interesting* atau menarik; (3) *Simple* atau sederhana; (4) *Useful* atau bermanfaat; (5) *Accurate* atau benar; (6) *Legitimate* atau sah; (7) *Structure* atau terstruktur.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengumpulkan materi keragaman budaya di Indonesia dari beberapa sumber dan kemudian mulai merancang desain video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Video animasi ini dirancang dengan bantuan *sparkol videoscribe*. Aplikasi pendukung yang digunakan adalah *Adobe After Effect* untuk membuat animasi, *Adobe Premiere Pro* untuk mengedit audio, dan *Coreldraw X7* sebagai aplikasi pembuat gambar animasi dan desain DVD.

Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* telah jadi, selanjutnya akan melalui tahap validasi penilaian kelayakan media oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi penilaian dilakukan dengan tahapan yang terdiri dari penilaian desain dan setiap komponen media oleh setiap ahli. Hasil penilaian dan masukan dari para ahli kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan media.

Penilaian dan masukan dari para ahli terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* menjadi pedoman peneliti untuk melakukan uji coba produk terhadap guru dan 9 siswa guna mengetahui respons atau tanggapan guru dan siswa. Guru dan siswa diberikan angket tanggapan terhadap penggunaan media setelah guru dan siswa mengamati dan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Hasil analisis tanggapan guru dan siswa kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan lebih lanjut sebelum dilakukan uji coba pemakaian media. Berdasarkan angket tanggapan guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* layak untuk diujicobakan.



Langkah selanjutnya, peneliti melakukan uji coba pemakaian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Uji coba pemakaian dilakukan di SDN Manyaran 01 Semarang dengan menggunakan model *one group pretest posttest design*. Dari hasil uji coba pemakaian, peneliti dapat mengukur hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa sehingga dapat diketahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Setelah uji coba pemakaian, guru dan semua siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang diberikan angket tanggapan terhadap penggunaan media setelah guru dan siswa menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* setelah melalui uji coba skala kecil. Berdasarkan angket tanggapan guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* layak digunakan pada materi keragaman budaya di Indonesia.

#### 8.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang dilakukan oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memberikan penilaian menggunakan instrumen validasi penilaian menurut sumber buku yang sudah dikembangkan. Berdasarkan penilaian kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia. Validasi pada setiap komponen oleh para ahli yang meliputi komponen kelayakan penyajian, komponen kelayakan isi dan komponen kelayakan bahasa. Para ahli menilai media menggunakan instrumen sesuai dengan keahlian dibidang masing-masing setiap pakar.

Penilaian kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang telah memperoleh skor kemudian diuji deskriptif persentase dengan rumus menurut Widyanto dan Kamal (2017:478). Hasil presentase dari media dikatakan cukup layak apabila komponen kelayakan isi, komponen penyajian dan komponen kebahasaan memiliki rata-rata dengan persentase  $40\% < \text{skor} \leq 60\%$  yang sudah diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:110). Apabila hasil penilaian pada setiap komponen melebihi dari persentase 40% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dapat dinyatakan layak digunakan.

Hasil penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Terdapat 5 indikator dengan 14 deskriptor. Adapun indikator tersebut yaitu media sesuai dengan topik pembelajaran mendapat skor 18, desain tampilan visual yang menarik mendapat skor 10, kualitas tampilan media mendapat skor 15, media mudah digunakan siswa dan guru mendapat skor 10, dan media komunikatif dengan pengguna mendapat skor 12. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapat skor 65 dengan persentase 92,86% termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan teori menurut Daryanto (2016:18) bahwa media disesuaikan dengan tujuan materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Didalam media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini sudah disusun dengan menampilkan judul, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran ini juga mempunyai tampilan yang menarik sesuai dengan pendapat dari Arsyad (2014:76) bahwa media haruslah memenuhi persyaratan teknis tertentu. Media juga harus mudah digunakan oleh siswa dan guru sesuai dengan pendapat Asyhar (2012:81) bahwa media harus luwes, praktis, dan tahan lama. Setelah media sudah memenuhi persyaratan tertentu, media dibuat interaktif sehingga media dapat memberikan komunikasi dua arah antara guru dan siswa agar informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah.

Hasil penilaian oleh ahli materi yang berkaitan dengan komponen kelayakan isi. Pada komponen kelayakan isi, total skor 90 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator penilaian komponen isi sebanyak 4 indikator dengan 20 deskriptor. Indikator tersebut yaitu kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang akan dicapai memperoleh skor 33, kesesuaian materi muatan IPS dengan media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memperoleh skor 31, kesesuaian materi dengan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 5, kejelasan bahasa memperoleh skor 21. Indikator penilaian tersebut sebagaimana sesuai dengan teori bahwa media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:80).

Penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa dengan 4 indikator. Indikator struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa memperoleh skor 16, indikator menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas memperoleh skor 17, indikator bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa memperoleh skor 18, dan indikator menggunakan kalimat efektif memperoleh skor 19. Jumlah keseluruhan skor pada penilaian komponen bahasa mendapatkan skor 70 dengan persentase sebesar 87,5% yang termasuk kriteria sangat layak. Hasil penilaian indikator tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Daryanto (2016:124) mengenai penggunaan kalimat yang jelas, singkat dan informatif dalam media serta penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.

Validasi penilaian setiap komponen oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videscribe* mendapat persentase rata-rata komponen kelayakan penyajian sebesar 92,86%, komponen kelayakan isi sebesar 90% dan komponen kelayakan kebahasaan 87,5%. Media dikatakan cukup layak apabila rata-rata melebihi persentase minimal yaitu 40% pada setiap rata-rata penilaian komponen. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dinyatakan “sangat layak” karena hasil penilaian media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videscribe* pada setiap komponen memiliki rata-rata yang melebihi persentase minimal yaitu 40%. Hal ini sesuai dengan

perhitungan menggunakan persentase oleh Sari dkk (2017:478), dimana skor diubah dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:110) untuk mengetahui kriteria persentasenya.

Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan yang dilakukan pada media meliputi memperbaiki penjelasan materi sesuai dengan kecepatan dan intonasi, penambahan jumlah pulau, menyesuaikan gambar yang sesuai dengan letak strategis wilayah Indonesia, memperjelas transparansi tulisan, menambah kelas dan simpulan dalam cover DVD, menghapus gambar di cover DVD, memperjelas tujuan pembelajaran, merevisi kegiatan pembelajaran, mengubah soal agar homogen, menyesuaikan materi dengan fakta, konsep, generalisasi dan nilai, menyusun kalimat lebih sederhana agar siswa lebih paham, menggunakan kaidah baru ejaan, dan menggunakan penanda agar lebih dapat terbaca.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Afifah dan Hidayat (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *videoscribe* pada materi sejarah kerajaan di Sumatra dan akulturasi divalidasi kelayakannya oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dari hasil validasi diperoleh nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik. Respons siswa diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 4,3 dengan persentase 85,2 % dengan kriteria sangat menarik.

Penelitian lain yang mendukung yakni penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno dan Agung (2016) yang berjudul “Pengembangan Media *Videoscribe* Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Dan Interface Di Smk Sunan Drajat Lamongan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *videoscribe* berbasis *E-Learning* pada mata pelajaran komunikasi data dan interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. Hal ini didasarkan pada penilaian kelayakan atau kevalidan oleh para ahli. Dimana penilaiannya ditunjukkan dengan

hasil persentase oleh ahli media sebesar 91,25%, persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 90%, dan rata-rata aspek bahasa sebesar 87,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala, ketiga persentase berada pada kualifikasi sangat baik.

### 8.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat diketahui melalui hasil belajar siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum mengikuti pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 59,58 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 78,25. Selain itu jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada nilai *pretest* sebanyak 8 siswa (26,67%) dan siswa yang memperoleh nilai tuntas pada nilai *posttest* sebanyak 27 siswa (90%).

Berpedoman pada nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, peneliti kemudian melakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji *Shapiro Wilk*. Hipotesis perhitungan meliputi  $H_0$  diterima apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal.  $H_0$  ditolak apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Nilai *sig* pada kolom *shapiro wilk* menunjukkan  $\text{sig} > 0,05$  baik itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,338 dan nilai *posttest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,368. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametrik.

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang berdistribusi normal menjadi langkah peneliti untuk menggunakan statistik parametrik melalui uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji t dua pihak (*paired sampel t-test*).

Keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan *t-test* menggunakan uji *paired sample test* dengan aplikasi SPSS versi 16 diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, sehingga media tersebut dinyatakan efektif digunakan terhadap hasil belajar IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

Langkah selanjutnya, peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,462 dengan selisih rata-rata 18,67. Keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan landasan teori penggunaan media yang digambarkan dalam bentuk kerucut Edgar Dale (dalam Asyhar, 2012:49) bahwa pengalaman langsung akan memberikan kesan yang diperoleh siswa secara utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut yang melibatkan semua indera yang dimilikinya. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai materi keragaman budaya di Indonesia karena memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* sehingga siswa dapat memahami dan melihat secara nyata budaya-budaya yang ada di Indonesia dengan arahan dan bimbingan guru dalam memahami materi keragaman budaya di Indonesia sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Masykur, dan Pratiwi dalam Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik” (2019). Hasil penelitian menunjukkan perhitungan *pretest* dan *posttest* kategori sedang jumlah 13 mempunyai persentase 41,94% dan kategori tinggi dengan jumlah 18 dengan persentase 58,06% dengan selisih rata-rata 0,71 dan merupakan termasuk kategori tinggi.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Maulina, Hikmah dan Pahamzah dalam *International Journal of Linguistics, Literature, and Translation* yang berjudul “*Attractive Learning Media to Cope with Students’s Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe*” (2019). Keefektifan penggunaan media *sparkol videoscribe* dapat dilihat berdasarkan hasil uji t dan diperkuat menggunakan uji peningkatan rata-rata nilai (*gain*) *pretest* dan *posttest* siswa kelas SMPIT Putri Al Hanif Cilegon. Uji t diperoleh t hitung 3,535 dan lebih dari t tabel yaitu 1,998, maka  $H_0$  ditolak, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe*. Uji-*gain pretest* dan *posttest* sebesar 0,8 dan selisih rata-rata hasil belajar 12,121 dengan kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan media *sparkol videoscribe* memberikan efek positif yang luas terhadap kemampuan murid berbicara.

### **4.3 Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian adalah konsekuensi atau dampak langsung yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Implikasi dari penelitian ini ada 3 yaitu: implikasi teoretis, implikasi praktis dan implikasi pedagogis.

#### **4.3.1 Implikasi Teoretis**

Implikasi teoretis merupakan dampak hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dan hasil belajar dalam

pembelajaran IPS terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* sebagai sumber belajar siswa membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia kepada siswa. Sesuai dalam teori menurut Fransisca dan Minto hari (2018:1917-1918) yang menyatakan bahwa *videoscribe* merupakan perangkat lunak yang membuat *whiteboard-style animation* dalam pembelajaran sehingga dapat menampilkan seolah-olah guru menulis di papan tulis menggunakan alat bantu tulis dan menampilkan gambar yang ada pada video menggunakan tangan juga. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV.

#### 4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mengefektifkan pembelajaran di kelas. Pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:2) bahwa media digunakan demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya sehingga media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* menambah referensi sumber belajar pada mata pelajaran IPS di SDN Manyaran 01 Semarang. Selain itu juga memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Melalui media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini dapat dijadikan sebagai sarana mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi pada siswa. Bagi pihak sekolah pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* ini memberikan kontribusi perbaikan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi serta dapat meningkatkan kualitas sekolah. Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi maka pembelajaran



akan lebih menarik. Sebagaimana dikemukakan Pamungkas dkk (2018:127-129) bahwa pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang harus menyatu dengan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pendidik harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran di kelas dan menjadi sumber belajar yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi. Disambung dengan pendapat Afifah dan Hidayat (2018:190) bahwa kondisi sekarang telah masuk pada revolusi industri 4.0 yang lebih dikenal dengan revolusi digital yang mendorong inovasi dan kreasi yang menjadi tantangan terhadap guru dalam suatu pendidikan sehingga dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan teknologi maka makin berkembang pula media pembelajaran. Salah satu media *videoscribe* dapat dimanfaatkan menjadi media yang memanfaatkan teknologi yang sudah ada pada saat ini yaitu komputer, laptop, maupun *handphone* yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

#### 4.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Implikasi pedagogis dari penelitian ini yaitu gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini berdampak terhadap empat kompetensi guru yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Penelitian ini memiliki implikasi pedagogis pada guru dan orang tua. Hal ini dikarenakan keduanya merupakan elemen yang penting yang dapat saling mendukung satu sama lain dalam menumbuhkan minat belajar IPS pada dalam diri siswa. Pendampingan orang tua pada saat belajar di rumah tentunya berdampak positif kepada siswa karena mendapat perhatian dari orang tuanya dalam melakukan kegiatan belajar. Selain itu dukungan di sekolah dengan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* tentunya

meningkatkan keaktifan siswa dan menyukai pembelajaran IPS yang diajarkan oleh guru sehingga berdampak baik terhadap hasil yang diperoleh siswa.

Dampak terhadap kompetensi kepribadian, seorang guru menjadi tauladan dan panutan yang baik bagi siswa terbentuk dalam interaksi yang baik pula antara guru dan siswa. Dampak terhadap kompetensi profesional, kemampuan seorang guru dalam mendalami pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia pada media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat memudahkan guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, dampak terhadap kompetensi sosial, guru memiliki kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi baik dengan siswa, guru sejawat, kepala sekolah atau orang tua siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti telah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang melalui delapan tahapan yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 92,86%, komponen kelayakan isi dengan persentase 90%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 87,5%.
3. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan rata-rata sebesar 18,67. hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang

## 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV ini perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran video animasi agar lebih lengkap; (2) komponen penyajian animasi dibuat lebih bagus dan menarik; (3) mendesain media pembelajaran video animasi dengan pembaharuan teknologi terbaru sehingga semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman; (4) mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi lain.
2. Media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada pembelajaran IPS dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) memperbaiki tampilan desain pada media; (2) melengkapi komponen-komponen yang harus ada dalam media; (3) memperhatikan tata letak pada komponen penyajian media agar sesuai, seimbang dan tidak mengganggu penyampaian materi; dan (4) memperbaiki penulisan kalimat dan penggunaan kata agar lebih mudah dipahami; (5) mencari referensi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* perlu mempertimbangkan beberapa hal diantaranya: (1) adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk melengkapi kekurangan media pembelajaran tersebut; (2) guru harus kreatif dan inovatif dalam mendesain kelas agar pelaksanaan pembelajaran menjadi kondusif; (3) media didesain lebih interaktif dengan menambah permainan dalam pembelajaran disamping kuis yang terdapat di video untuk dipecahkan dengan memperhatikan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1(1):77-89.
- Afifah, dan Bobi Hidayat. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*. 2(3):189-200.
- Agustien, Umamah, & Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembengan Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. V(1):19-23.
- Aini, Anggoro & Putra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan *Sparkol*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(3):287-296.
- Arifin. 2017. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*. 4(1):83-94.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara .
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ashyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Baglama, Yucesoy & Yikmis. 2018. *Using Animation as a Means of Enhacing Learning of Individuals with Special Needs*. *TEM Journal*. 7(3):670-677.
- Bahrudin, dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Basuki, dan Sholeh. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Disprotek*. 9(1):20-30.
- Cakiroglu & Yilmaz. 2017. *Using Videos and 3D Animation for Conceptual Learning in Basic Computer Unit*. *Contemporary Educational Technology*. 8(4):390-405.

- Dariyadi. 2018. Penggunaan Software “*Sparkol Videoscribe*” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. *Jurnal Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*. 4(0):272-282.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Dewi, Suprpto dan Badriah. 2019. Peranan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4(2):93-100.
- Edison. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* di IAI Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu*. 1(2):59-65.
- Fadillah, dan Bilda. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Gantang*. IV(2):177-182.
- Fauzan, Yawati, dan Ribawati. 2019. Pengembangan Media *Flash Flipbook Digital* dalam Pembelajaran Sejarah SMA Maateri Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 di SMA Negeri 1 Ciruas. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*. 2(2): 30-38.
- Fransisca dan MintoHari. 2018. "Pengembangan Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD". *J.PGSD*. 6(11):1916-1927.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pengembangan Kompetensi Guru IPS SD*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Hartono. 2008. *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Helianthusonfri, Jefferly. 2019. *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hidayah dan Ulva. 2017. Pengembangan Mdia Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4(1):34-46.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Surakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta:Ghalia Indonesia.
- Hudhana, dan Sulaeman. 2019. Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 9(1):31-46.
- Imamah, dan Ma'ruf. 2018. Pengaruh Penerapan Media *Videoscribe* untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq di MTS Darul Ulum Purwodadi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 4(1):87-102.
- James, Yong, & Yunus. 2019. *Hear Me Out! Digital Storytelling to Enhance Speaking Skills*. *International Journal of Academia Research in Business and Social Sciences*. 9(2):190-202.
- Kahar, Layn dan Mandasari. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Interactive Conceptual Interaction (ICI)* dalam Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik. *Jurnal Noken*. 3(2):56-62.
- Kang & Es. 2018. *Articulating Design Principles for Productive Use of Video in Preservice Education*. *Journal of Teacher Education*. 00(0):1-14.
- Maulina, Hikmah & Pahamzah. 2019. *Attractive Learning Media to Cope with Students's Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe*. *International Journal of Linguistics, Literature, and Translation*. 2(5):132-140.
- Minarni. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video Menggunakan Aplikasi *Videoscribe* Untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM*. 5(1):1-5.
- Nahar. 2016. Penerapan teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1(0):65-74.
- Ollila, dan Macy. 2018. *Social Studies Curriculum Integration in Elementary Classrooms: A Case Study on a Pennsylvania Rural School*. *The Journal of Social Studies Research*. 43(1):33-45.
- Pamungkas, Ihsanudin, Novaliyosi, Yandari. 2018. Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2):127-135.
- Pane, dan Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2):333-352.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pratiwi, Latifah & Mustari. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Sparkol Videoscribe*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 02(3):303-309.
- Rahmatika, dan Ratnasari. 2018. Media Pembelajaran Matematika *Bilingual* Berbasis *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Matematika*. 1(3):385-393.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tria Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Pusat Pengembangan MKU-MKDK.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, Widyanto, & Kamal. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam *Smartphone* pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Batik*.
- Setyasto, dan Wijayama. 2017. Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model *Think-Pair-Share* (TPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*. 2(2):128-133.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta:Prenadamedia Group.
- Silmi, Munida Qonita, dan Putri Rachmadyanti. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*. 6(4) : 486-495.



- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2017. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, Setyasto & Wijayama. 2020. *The Implementation Of Background Music And Inquiry-Based Learning (IbL) Model To Improve Student's Activities And Learning Outcomes. International Journal & Technology Research*. 9(2):5158-5161.
- Sutrisno, dan Agung. 2016. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Dan Interface Di Smk Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(3) : 1068 – 1074.
- Suyono, dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Turkay. 2016. *The Effect of Whiteboard Animation on Retention and Subjective Experiences When Learning Advanced Physics Topics. Computer Education*. 98(2016): 102-114.
- Wahyuni, Masykur, dan Pratiwi. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 8(1):32-40.
- Wahyuni, dan Sulistiyo. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Compact Disc Interactive (Cd-I)* Berbasis *Video Scribe* Menggunakan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Pada Mata Pelajaran TKB Kelas X TAV di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 6(2) : 161-166.
- Widoyoko, Eko Putro. 2019. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijayanti, Hasan dan Loganathan. 2018. Media *Comic Math* Berbasis *White Animation* dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 5(1):53-63.
- Wulandari, Dyah Ayu. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan

*Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Yulandina, Antoni, & Firmanda. 2018. Optimalisasi Unsur *Live Shot* dan *Motion Graphic* untuk Promosi Digital Lembaga Paud. *Journal of Digital Education*. 1(1): 1-19.

Yusuf, Muhammad, Qurotul Aini, dan Komala Dwi Pertiwi. 2016. Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal (TMJ)*. 1(1) : 126-138.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

## KISI-KISI INSTRUMEN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA  
MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

<b>Rumusan masalah penelitian</b>	<b>Tujuan penelitian</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber data</b>	<b>Instrumen</b>
Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang	Mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS materi keragaman Budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang	Desain pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai KI, KD dan indikator pembelajaran</li> <li>2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Sesuai dengan materi</li> <li>4. Penyajian materi runtut, jelas, dan logis</li> <li>5. Media mudah dikembangkan</li> </ol>	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validasi penilaian, komponen kelayakan penyajian media

<p>Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang</p>	<p>Menguji kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang</p>	<p>Kelayakan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p>	<p>Memenuhi indikator kelayakan media</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media sesuai dengan topik pembelajaran</li> <li>2. Desain tampilan visual yang menarik</li> <li>3. Kualitas tampilan media</li> <li>4. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru</li> <li>5. Media komunikatif dengan pengguna</li> </ol> <p>Memenuhi indikator kelayakan materi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian muatan IPS dengan kompetensi yang akan dicapai</li> <li>2. Kesesuaian materi muatan IPS dengan media video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i></li> <li>3. Materi dalam media dapat meningkatkan</li> </ol>	<p>Validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa</p>	<p>Lembar uji validasi media Lembar uji validasi materi Lembar uji validasi bahasa</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>minat membaca siswa</p> <p>4. Kesesuaian materi muatan IPS dengan evaluasi pembelajaran</p> <p>5. Kejelasan bahasa</p> <p>Memenuhi indikator kelayakan bahasa</p> <p>1. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.</p> <p>2. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa.</p> <p>3. Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana.</p> <p>4. Bahasa jelas dan komunikatif</p>		
Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata	Menguji keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> pada mata	Hasil belajar	3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia.	Daftar hasil belajar siswa	Tes tertulis

<p>pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang</p>	<p>pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang</p>		<p>3.2.2 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.  3.2.3 Mengidentifikasi keragaman tari tradisional di Indonesia.  3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia.  3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia.  3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional suatu daerah di Indonesia.  3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional suatu daerah di Indonesia.</p>		
---------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## LAMPIRAN 2

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU  
MENGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* MUATAN PEMBELAJARAN IPS  
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Aspek	Indikator	No
Aspek tanggapan guru mengenai materi keragaman Indonesia	1. Kesulitan siswa	1
Aspek kebutuhan siswa terhadap video animasi dan media pembelajaran	1. Sumber dan media belajar yang digunakan	2,3,4,5
	2. Kebutuhan media pembelajaran	6,7
	3. Kebutuhan media pembelajaran berbentuk video animasi	8,9,10
Aspek isi dan bahasa pada video animasi	1. Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	11
Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Arsyad, 2014:74)	2. Isi video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	12,13,14,15,16
Media yang digunakan harus menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:81)	3. Bahasa yang digunakan pada video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	17,18



<p>Aspek komunikasi visual (tampilan)</p> <p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan tidak terganggu dengan elemen lain yang beripa latar belakang (Arsyad, 2014:76)</p> <p>Media harus jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan gambar ilustrasi (Asyhar, 2012:81)</p>	<p>1. Kemenarikan tampilan video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p>	<p>19</p>
<p>Aspek Mutu Teknis media Praktik, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81)</p>	<p>1. Tampilan secara teknis 2. Kemandirian penggunaan media</p>	<p>20,21,22 23,24</p>
<p>Saran terhadap bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i></p>	<p>4. Saran terhadap video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p>	<p>25</p>

**LAMPIRAN 3**

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama :  
NIP :  
Asal Instansi : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas (nama, nip dan asal instansi).
2. Berikan satu jawaban dengan memberikan tanda centang (√) dalam kolom yang sudah disediakan di depan jawaban.

Contoh:

(√) ya

( ) tidak

3. Bapak ibu diperbolehkan memberikan saran pada akhir pertanyaan

**Pertanyaan :**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi keragaman budaya di Indonesia?		
2.	Apakah sumber belajar siswa siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia?		
3.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?		
4.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?		

5.	Menurut Ibu, apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi keragaman budaya di Indonesia?		
6.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran lain pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?		
7.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik?		
8.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran non cetak?		
9.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi?		
10.	Media apakah yang bapak inginkan dalam penggunaan media pembelajaran non cetak?	( ) Komputer ( ) Handphone ( ) lainnya, tuliskan ....	
11.	Apakah Ibu setuju jika media pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dikemas dalam bentuk video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?		
12.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia?		
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika melihat teks disertai dengan animasi?		
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?		
15.	Apakah materi yang disajikan pada video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?		
16.	Perluah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?		

17.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?		
18.	Apakah kalimat yang digunakan dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus singkat, padat dan jelas?		
19.	Apakah kemenarikan tampilan video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?		
20.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus memiliki harmonisasi warna yang sesuai dengan animasi?		
21.	Apakah ukuran huruf yang sesuai dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> kecil <input type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar	
22.	Apakah jenis huruf yang bapak inginkan dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> Times New Roman <input type="checkbox"/> Berlin Sans FB <input type="checkbox"/> Comic Sans MS <input type="checkbox"/> lainnya, tuliskan ....	
23.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?		
24.	Apakah penggunaan media video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa ?		

25.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang anda perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
-----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Semarang,.....2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

## LAMPIRAN 4

**KISI – KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA MENGGUNAKAN  
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* MUATAN  
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA  
KELAS IV SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Aspek	Indikator	No
Aspek pemahaman awal siswa	1. Pelaksanaan pembelajaran IPS.	1
	2. Pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.	2
Aspek Kebutuhan terhadap bahan ajar IPS	1. Kebutuhan terhadap bahan ajar	3
	2. Kebutuhan media pembelajaran	4
	3. Kebutuhan media video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> pada pembelajaran IPS materi keragaman Indonesia.	5
Aspek komunikasi audio-visual (tampilan) Berkualitas baik (Asyhar 2012:82) Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69).	1. Kebutuhan terhadap video animasi terhadap media pembelajaran	6,7,8,9, 10,11,12
	2. Kebutuhan terhadap tampilan animasi, warna dan jenis tulisan pada video animasi	13, 14, 15, 16
Saran terhadap video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i>	1. Saran terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i>	17

**LAMPIRAN 5**

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama Siswa :  
No. :  
Kelas : IV  
Sekolah : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

- Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (√) di dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.

Contoh:

(√) ya

( ) tidak

- Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu menyukai muatan IPS ?		
2.	Menurut kamu apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar materi keragaman budaya di Indonesia muatan IPS ?		
3.	Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPS	( ) Poster ( ) gambar di buku paket	

		<input type="checkbox"/> video <input type="checkbox"/> foto <input type="checkbox"/> lainnya, tuliskan .....	
4.	Menurut kamu apakah ketersediaan media untuk belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia sudah ada ?		
5.	Apakah kamu memerlukan media baru untuk belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia ?		
6.	Apakah kalian ingin belajar materi keragaman budaya di Indonesia dengan alat bantu komputer?		
7.	Apakah kalian menyukai video animasi yang ditampilkan di komputer		
8.	Apakah kamu mengetahui video animasi ?		
9.	Apakah kamu pernah melihat video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?		
10.	Apakah kamu pernah menjumpai kalau media video animasi dapat membantu proses pembelajaran yang menantang dengan bantuan aplikasi <i>sparkol videoscribe</i> sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama-sama ?		
11.	Apakah kamu setuju jika media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang telah dimodifikasi dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi muatan IPS tentang keragaman Indonesia ?		
12.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut ?		



13.	Apakah kalian menyukai jika video yang ada animasinya ?		
14.	Apakah kalian menyukai video yang berwarna ?		
15.	Menurut kamu bagaimana ukuran huruf yang sesuai dengan media di video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> kecil <input type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar	
16.	Menurut kamu jenis huruf mana yang cocok dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> <b>Comic Sans MS</b> <input type="checkbox"/> Times New Roman <input type="checkbox"/> Arial <input type="checkbox"/> lainnya, tuliskan .....	
17.	Berikanlah saran dan masukan untuk video yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....		

Semarang, .....2020

Siswa Kelas IV

.....

## LAMPIRAN 6

**DESKRIPTOR SKOR PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA  
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE***

No	Kriteria Penilaian		Skor	Ket.	Batasan
	Indikator	Deskriptor			
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>					
1	Kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat sesuai dengan Kompetensi Inti
			4	Setuju	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan kurang sesuai dengan Kompetensi Inti
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak sesuai dengan Kompetensi Inti
	2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar		5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar
			4	Setuju	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan

			sesuai dengan Kompetensi Dasar
	2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan kurang sesuai dengan Kompetensi Dasar
	1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak sesuai dengan Kompetensi Dasar
3. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	5	Sangat Setuju	Materi sangat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
	4	Setuju	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
	3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi sesuai dengan indikator pencapaian Kompetensi
	2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
	1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
	4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Setuju
4		Setuju	Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran
3		Ragu-Ragu	Sebagian besar materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
2		Tidak Setuju	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan tujuan

				Pembelajaran
		1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
	5. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat dapat mengembangkan ranah afektif
		4	Setuju	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif
		1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak dapat mengembangkan ranah Afektif
	6. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat dapat mengembangkan ranah Kognitif
		4	Setuju	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif

			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak dapat mengembangkan ranah Kognitif
		7. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat dapat mengembangkan ranah Psikomotorik
			4	Setuju	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan psikomotorik
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak dapat mengembangkan psikomotorik
<b>Aspek Kesesuaian</b>					
2	Kesesuaian materi muatan IPS dengan	8. Materi disajikan runtut	5	Sangat Setuju	Materi disajikan sangat tepat runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
			4	Setuju	Materi disajikan runtut dari

media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i>	dari yang sederhana ke yang kompleks			yang sederhana ke yang kompleks
		3	Ragu- Ragu	Sebagian besar materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
		1	Sangat Tidak Setuju	Materi disajikan tidak runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
	9. Materi Keragaman Indonesia dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> mudah dipahami	5	Sangat Setuju	Materi dalam media sangat mudah dipahami
		4	Setuju	Materi dalam media mudah dipahami
		3	Ragu- Ragu	Sebagian besar materi dalam media mudah dipahami
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi dalam media mudah dipahami
		1	Sangat Tidak Setuju	Materi dalam media tidak mudah dipahami
	10. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	5	Sangat Setuju	Gambar yang disajikan sangat sesuai dengan materi
		4	Setuju	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi
		3	Ragu- Ragu	Sebagian besar gambar yang disajikan sesuai dengan materi

	Keragaman Indonesia	2	Tidak Setuju	Sebagian kecil gambar yang disajikan sesuai dengan materi
		1	Sangat Tidak Setuju	Gambar yang disajikan tidak sesuai dengan materi
	11. Gambar terlihat jelas, dapat membantu siswa memahami materi	5	Sangat Setuju	Gambar terlihat sangat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
		4	Setuju	Gambar terlihat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar gambar terlihat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil gambar terlihat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
		1	Sangat Tidak Setuju	Gambar tidak terlihat jelas dan tidak dapat membantu siswa memahami materi
		5	Sangat Setuju	Video yang disajikan sangat dapat memperjelas isi materi
	12. Video yang disajikan dapat memperjelas isi materi	4	Setuju	Video yang disajikan dapat memperjelas isi materi
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar video yang disajikan dapat memperjelas isi materi



		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil video yang disajikan dapat memperjelas isi materi
		1	Sangat Tidak Setuju	Video yang disajikan tidak dapat memperjelas isi materi
	13. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keragaman Indonesia	5	Sangat Setuju	Media pembelajaran sangat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Keragaman Indonesia
		4	Setuju	Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Keragaman Indonesia
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Keragaman Indonesia
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Keragaman Indonesia
		1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Keragaman Indonesia
		14. Materi dalam media dapat	5	Sangat Setuju

	meningkatkan minat membaca siswa	4	Setuju	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca siswa terhadap materi Keragaman Indonesia	
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media pembelajaran meningkatkan minat membaca siswa terhadap materi Keragaman Budaya di Indonesia	
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media pembelajaran meningkatkan minat membaca siswa terhadap materi Keragaman Indonesia	
		1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran tidak dapat meningkatkan minat membaca siswa terhadap materi Keragaman Indonesia	
		15. Soal evaluasi sesuai dengan indikator	5	Sangat Setuju	Soal evaluasi sangat sesuai dengan indikator
			4	Setuju	Soal evaluasi sesuai dengan indikator
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar soal evaluasi sesuai dengan indikator
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil soal evaluasi sesuai dengan indikator
			1	Sangat Tidak Setuju	Soal evaluasi tidak sesuai dengan indikator
	<b>Aspek Bahasa</b>				

3	Kejelasan bahasa	16. Penggunaan bahasa mudah dipahami siswa	5	Sangat Setuju	Penggunaan bahasa sangat mudah dipahami siswa
			4	Setuju	Penggunaan bahasa mudah dipahami siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar penggunaan bahasa mudah dipahami siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil penggunaan bahasa mudah dipahami siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Penggunaan bahasa sukar dipahami siswa
		17. Bahasa yang digunakan sederhana	5	Sangat Setuju	Bahasa yang digunakan sangat sederhana dan mudah dipahami siswa
			4	Setuju	Bahasa yang digunakan sederhana
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar bahasa yang digunakan sederhana
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil bahasa yang digunakan sederhana
			1	Sangat Tidak Setuju	Bahasa yang digunakan sukar dipahami siswa
		18. Materi jelas, singkat dan informatif	5	Sangat Setuju	Materi sangat jelas, singkat dan informatif
			4	Setuju	Materi jelas, singkat dan informatif
			3	Ragu-	Sebagian besar materi jelas,

			Ragu	singkat dan informatif
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi jelas, singkat dan informatif
		1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak jelas, berbelit dan tidak informatif
	19. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	5	Sangat Setuju	Penggunaan bahasa sangat sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		4	Setuju	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		1	Sangat Tidak Setuju	Penggunaan bahasa tidak sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
	20. Tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahas	5	Sangat Setuju	Tampilan gambar yang digunakan sangat dapat memperjelas pembahasan materi
		4	Setuju	Tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi
		3	Ragu-	Sebagian besar tampilan

		aan materi		Ragu	gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Tampilan gambar yang digunakan tidak dapat memperjelas pembahasan materi

## LAMPIRAN 7

**INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI TERHADAP  
MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN SPARKOL  
VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : .....

NIP : .....

Asal Instansi : .....

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
 

**Skor 1 : sangat tidak setuju**

**Skor 2 : tidak setuju**

**Skor 3 : ragu-ragu**

**Skor 4 : setuju**

**Skor 5 : sangat setuju**
3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>						
Kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013					
	2. Materi sesuai dengan Kompetensi					

akan dicapai	Dasar					
	3. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					
	4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	5. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif					
	6. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif					
	7. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik					
	<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>					
Kesesuaian materi muatan IPS dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	8. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks					
	9. Materi dalam media mudah dipahami					
	10. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
	11. Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi					
	12. Video yang disajikan memperjelas isi materi					
	13. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari					

	14. Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa					
Kesesuaian materi muatan IPS dengan evaluasi pembelajaran	15. Soal evaluasi sudah sesuai dengan indikator					
<b>Aspek Bahasa</b>						
Kejelasan bahasa	16. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa					
	17. Bahasa yang digunakan sederhana					
	18. Narasi jelas, singkat dan informatif					
	19. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar					
	20. Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi					
<b>Jumlah skor</b>						

Skor minimal : 20

Skor maksimal : 100

Penskoran:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Sumber : Sari, Widyanto, & Kamal. Prosiding Seminar Nasional Batik (2017: 478)

Keterangan :

*NP* : nilai presentase



*R* : skor yang diperoleh

*SM* : skor maksimal

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

Semarang, 2020

Validator Ahli Materi

.....

NIP.

## LAMPIRAN 8

**DESKRIPTOR SKOR PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA VIDEO  
ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE***

No	Kriteria Penilaian		Skor	Ket.	Batasan
	Indikator	Deskriptor			
<b>Aspek Kesesuaian</b>					
1	Media sesuai dengan topik pembelajaran	1. Menampilkan KI dan KD	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat sesuai dengan KI dan KD
			4	Setuju	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan kurang sesuai dengan KI dan KD
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak sesuai dengan KI dan KD
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	Sangat Setuju	Materi sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
			4	Setuju	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
		1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
	3. Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi	5	Sangat Setuju	Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan sangat berkaitan dengan materi
		4	Setuju	Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi
		1	Sangat Tidak Setuju	Kombinasi teks dan gambar tidak saling terpadu dan tidak berkaitan dengan materi

		4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	Sangat Setuju	Materi sangat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
			4	Setuju	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
<b>Aspek Tampilan</b>					
2	Desain tampilan visual yang menarik	5. Ukuran teks dan gambar dapat terlihat jelas	5	Sangat Setuju	Ukuran teks dan gambar sangat terlihat jelas
			4	Setuju	Ukuran teks dan gambar terlihat jelas
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar ukuran teks dan gambar dapat terlihat jelas
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil ukuran teks dan gambar dapat terlihat jelas
			1	Sangat Tidak Setuju	Ukuran teks dan gambar tidak dapat terlihat jelas

		6. Tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi	5	Sangat Setuju	Tampilan background dan penempatan gambar sangat tidak mengganggu isi materi
			4	Setuju	Tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi Materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Tampilan background dan penempatan gambar mengganggu isi materi
3	Kualitas tampilan media pembelajaran interaktif	7. Tata letak gambar animasi sudah tepat	5	Sangat Setuju	Tata letak gambar animasi sudah sangat tepat
			4	Setuju	Tata letak gambar animasi sudah tepat
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar tata letak gambar animasi sudah tepat
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tata letak gambar animasi sudah tepat

			1	Sangat Tidak Setuju	Tata letak gambar animasi tidak tepat
		8. Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan dengan mudah	5	Sangat Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah digunakan
			4	Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan
			1	Sangat Tidak Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> susah digunakan
			9. Tampilan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> terlihat jelas oleh semua siswa	5	Sangat Setuju
		4		Setuju	Tampilan media terlihat jelas oleh semua siswa
		3		Ragu-Ragu	Sebagian besar tampilan media terlihat jelas oleh semua siswa

			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tampilan media terlihat jelas oleh semua siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Tampilan media tidak terlihat jelas oleh semua siswa
Aspek Pemakaian					
4	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	10. Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan	5	Sangat Setuju	Media sangat mudah Digunakan
			4	Setuju	Media mudah digunakan
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media mudah digunakan
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media mudah digunakan
			1	Sangat Tidak Setuju	Media susah digunakan
		11. Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali	5	Sangat Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat dengan mudah digunakan kembali
			4	Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali

			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali
			1	Sangat Tidak Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tidak dapat digunakan kembali
Aspek Keunggulan					
5	Media komunikatif dengan penggunaan	12. Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mampu memancing respon siswa	5	Sangat Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat memancing respon siswa
			4	Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mampu memancing respon siswa
			3	Ragu-Ragu	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mampu memancing respon sebagian besar siswa
			2	Tidak Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mampu memancing respon sebagian kecil siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i>



				<i>videoscribe</i> tidak mampu memancing respon siswa	
		13. Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif	5	Sangat Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> sangat mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			4	Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			3	Ragu-Ragu	Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> sebagian besar mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			2	Tidak Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> sebagian kecil mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			1	Sangat Tidak Setuju	Media video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> tidak mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif

		14. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa	5	Sangat Setuju	Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa
			4	Setuju	Informasi atau pesan dapat diterima oleh siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar informasi atau pesan dapat diterima oleh siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil informasi atau pesan dapat diterima oleh siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Informasi atau pesan tidak dapat diterima oleh siswa

## LAMPIRAN 9

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN**  
**KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA**  
**PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL***  
***VIDEOSCRIBE* PADA MUATAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA**  
**DI INDONESIA KELAS IV SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : .....

NIP : .....

Asal Instansi : .....

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat tidak setuju**
  - Skor 2 : tidak setuju**
  - Skor 3 : ragu-ragu**
  - Skor 4 : setuju**
  - Skor 5 : sangat setuju**
3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Aspek yang dinilai	Jawaban					Keterangan
	1	2	3	4	5	
<b>Aspek Kesesuaian</b>						
1. Media sesuai dengan topik pembelajaran						
a. Menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar						

b. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai						
c. Kombinasi teks, gambar, gerak dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi						
d. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa						
<b>Aspek Tampilan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
2. Desain tampilan visual yang menarik						
a. Ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas						
b. Tampilan background, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi						
3. Kualitas tampilan media						
a. Tata letak gambar animasi sudah tepat						
b. Semua bagian media dapat dikelola dengan mudah						
c. Tampilan terlihat jelas oleh semua siswa						
<b>Aspek Pemakaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
4. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru						
a. Media mudah digunakan						
b. Media dapat digunakan kembali						
<b>Aspek Keunggulan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
5. Media komunikatif dengan pengguna						

a. Media mampu memancing respon siswa						
b. Media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif						
c. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa						
<b>Skor yang Diperoleh</b>						

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 60

Penskoran:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Sumber : Sari, Widyanto, & Kamal. Prosiding Seminar Nasional Batik (2017: 478)

Keterangan :

*NP* : nilai presentase

*R* : skor yang diperoleh

*SM* : skor maksimal

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

Semarang, 2020  
Validator Ahli Media

.....  
NIP.

## LAMPIRAN 10

**DESKRIPTOR SKOR PENILAIAN AHLI BAHASA TERHADAP MEDIA  
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE***

No	Kriteria Penilaian		Skor	Ket.	Batasan
	Indikator	Deskriptor			
1	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat Setuju	Struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi sangat mudah dipahami oleh siswa
			4	Setuju	Struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua struktur kalimat yang digunakan dalam video animasi tidak mudah dipahami oleh siswa

		2. Menggunakan kalimat yang efektif	5	Sangat Setuju	Kalimat yang digunakan dalam video animasi sangat efektif
			4	Setuju	Kalimat yang digunakan dalam video animasi efektif
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat yang digunakan dalam video animasi sangat efektif
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat yang digunakan efektif
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat yang digunakan tidak efektif
		3. Menggunakan kalimat yang baku	5	Sangat Setuju	Kalimat yang digunakan dalam video animasi sangat baku
			4	Setuju	Kalimat yang digunakan dalam video animasi baku
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat yang digunakan dalam video animasi baku
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat yang digunakan baku
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat yang digunakan tidak baku
		4. Penyusunan kalimat	5	Sangat Setuju	Kalimat yang disusun dalam video animasi



		menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia			sangat mampu menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia
			4	Setuju	Kalimat yang disusun dalam video animasi mampu menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat yang disusun dalam video animasi menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat yang disusun dalam video animasi menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat yang disusun dalam video animasi tidak menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia
2	Menggunakan kalimat yang singkat, padat,	5. Teks yang disajikan informatif	5	Sangat Setuju	Semua teks yang disajikan sangat informatif
			4	Setuju	Semua teks yang disajikan informatif
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar teks yang disajikan informatif

	dan jelas		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil teks yang disajikan informatif
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua teks yang disajikan tidak informatif
		6. Penjelasan kalimat singkat dan jelas	5	Sangat Setuju	Semua penjelasan kalimat dalam teks yang disajikan singkat dan jelas
			4	Setuju	Semua penjelasan kalimat dalam teks yang disajikan sangat singkat dan jelas
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar penjelasan kalimat dalam teks yang disajikan singkat dan jelas
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil penjelasan kalimat dalam teks yang disajikan singkat dan jelas
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua penjelasan kalimat dalam teks yang disajikan tidak singkat dan jelas
	7. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	5	Sangat Setuju	Semua kalimat dalam teks yang disajikan sangat tidak menimbulkan makna ganda	
		4	Setuju	Semua kalimat dalam teks yang disajikan tidak menimbulkan makna ganda	
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat dalam teks yang disajikan tidak menimbulkan makna	

					ganda
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat dalam teks yang disajikan tidak menimbulkan makna ganda
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat dalam teks yang disajikan menimbulkan makna ganda
		8. Kalimat yang digunakan komunikatif	5	Sangat Setuju	Semua kalimat yang digunakan sangat komunikatif
			4	Setuju	Semua kalimat yang digunakan komunikatif
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat yang digunakan komunikatif
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat yang digunakan komunikatif
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat yang digunakan tidak komunikatif
3	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan	9. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV	5	Sangat Setuju	Semua bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV
			4	Setuju	Semua bahasa yang digunakan sangat sesuai

angan berpikir dan sosial emosion al siswa			dengan tingkat perkembangan berpikir kelas IV	
	3	Ragu-Ragu	Sebagian besar bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV	
	2	Tidak Setuju	Sebagian kecil bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV	
	1	Sangat Tidak Setuju	Semua bahasa yang digunakan tidak sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV	
	10. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan	5	Sangat Setuju	Semua bahasa yang digunakan sangat dapat memotivasi siswa untuk merespon pesan
		4	Setuju	Semua bahasa yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk merespon pesan
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar bahasa yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk merespon pesan
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk

				merespon pesan
			1	Sangat Tidak Setuju Semua bahasa yang digunakan tidak dapat memotivasi siswa untuk merespon pesan
		11. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa	5	Sangat Setuju Semua bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan tingkat sosial emosional siswa
			4	Setuju Semua bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa
			3	Ragu-Ragu Sebagian besar bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa
			2	Tidak Setuju Sebagian kecil bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa
			1	Sangat Tidak Setuju Semua bahasa yang digunakan tidak sesuai tingkat sosial emosional siswa
		12. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di	5	Sangat Setuju Semua bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari

		kehidupan sehari-hari	4	Setuju	Semua bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
4	Menggunakan kalimat efektif	13. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan	5	Sangat Setuju	Semua kalimat yang dipakai sangat memiliki kesatuan gagasan
			4	Setuju	Semua kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan

			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat yang dipakai tidak memiliki kesatuan gagasan
		14. Menggunakan kata-kata secara hemat	5	Sangat Setuju	Semua menggunakan kata-kata yang sangat hemat
			4	Setuju	Semua menggunakan kata-kata secara hemat
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar menggunakan kata-kata secara hemat
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil menggunakan kata-kata secara hemat
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua tidak menggunakan kata-kata secara hemat
		15. Menggunakan ejaan yang tepat	5	Sangat Setuju	Semua menggunakan ejaan yang sangat tepat
			4	Setuju	Semua menggunakan ejaan yang tepat
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar menggunakan ejaan yang tepat
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil menggunakan ejaan yang tepat

			1	Sangat Tidak Setuju	Semua tidak menggunakan ejaan yang tepat
		16. Kalimat mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat Setuju	Semua kalimat yang dipakai sangat mudah dipahami siswa
			4	Setuju	Semua kalimat yang dipakai mudah dipahami siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kalimat yang dipakai mudah dipahami siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kalimat yang dipakai mudah dipahami siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Semua kalimat yang dipakai tidak mudah dipahami siswa



## LAMPIRAN 11

### INSTRUMEN VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI BAHASA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SDN MANYARAN 01 SEMARANG

Nama : .....

NIP : .....

Asal Instansi : .....

#### Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:

**Skor 1 : sangat setuju**

**Skor 2 : setuju**

**Skor 3 : ragu-ragu**

**Skor 4 : tidak setuju**

**Skor 5 : sangat tidak setuju**

3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Deskriptor	Skor					Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	5	
Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa						
	2. Menggunakan kalimat yang efektif						
	3. Menggunakan kalimat yang baku						

	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa indonesia						
Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	1. Teks yang disajikan informatif						
	2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas						
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda						
	4. Kalimat yang digunakan komunikatif						
Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV						
	2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan						
	3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa						
	4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari						
Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan.						
	2. Menggunakan kata-kata secara hemat.						
	3. Penggunaan ejaan yang tepat						
	4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa						
<b>Jumlah Skor</b>							

Skor minimal : 16

Skor maksimal : 80

Penskoran:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Sumber : Sari, Widyanto, & Kamal. Prosiding Seminar Nasional Batik (2017: 478)

Keterangan :

*NP* : nilai presentase

*R* : skor yang diperoleh

*SM* : skor maksimal

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

Semarang,

2020

Validator Ahli Bahasa

.....

NIP.

**LAMPIRAN 12****KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor pertanyaan</b>
1.	Mutu teknis dan penyajian materi	Tampilan media	4, 7
		Tampilan gambar, teks dan animasi	6, 8
		Petunjuk penggunaan	5, 9,
2.	Kebahasaan dan keterbacaan materi	Penggunaan bahasa dalam media	3
3	Penyajian isi materi	Penyajian materi	1,2, 10

**LAMPIRAN 13**

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama :

NIP :

Asal Instansi : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.		
2	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis.		
3	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.		
4	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa.		
5	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas.		

6	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> (tidak mudah rusak).		
7	Media media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali.		
8	Media media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa		
9	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa		
10	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.		

Catatan:

Penskoran:

Ya = 1      Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Menurut Bungin dalam Jurnal Yulandina, Antoni,  
Ardiman (2018:7)

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = Total frekuensi

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Semarang, .....2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

**LAMPIRAN 14****KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor pertanyaan</b>
1.	Mutu teknis dan penyajian materi	Tampilan media	3, 4
		Tampilan gambar, teks dan animasi	5
		Petunjuk penggunaan	7, 8, 9
2.	Kebahasaan dan keterbacaan materi	Penggunaan bahasa dalam media	10
3	Penyajian isi materi	Penyajian materi	1, 2, 6



**LAMPIRAN 15**

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama Siswa :  
No. :  
Kelas : IV  
Sekolah : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Ya	Tidak
1.	Menurut saya media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran.		
2.	Menurut saya kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan		
3.	Saya menyukai tampilan yang ada didalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> .		
4.	Saya tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>		

5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat		
6.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar saya		
7.	Saya mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran.		
8.	Saya dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah.		
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok		
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif		

Penskoran:

Ya = 1      Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Menurut Bungin dalam Jurnal Yulandina, Antoni,  
Ardiman (2018:7)

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = Total frekuensi

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Semarang, 2020

Siswa Kelas IV

SDN Manyaran 01 Semarang

---

## LAMPIRAN 16

**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN  
SPARKOL VIDEOSCRIBE**

DVD ini merupakan media belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswanya dalam proses belajar dan mengajar di kelas. Dibuat berdasarkan Kurikulum 2013 yang dilengkapi dengan berbagai animasi menarik dan video agar siswa dapat lebih mudah memahami materi bertema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas 4.

Pembahasan :

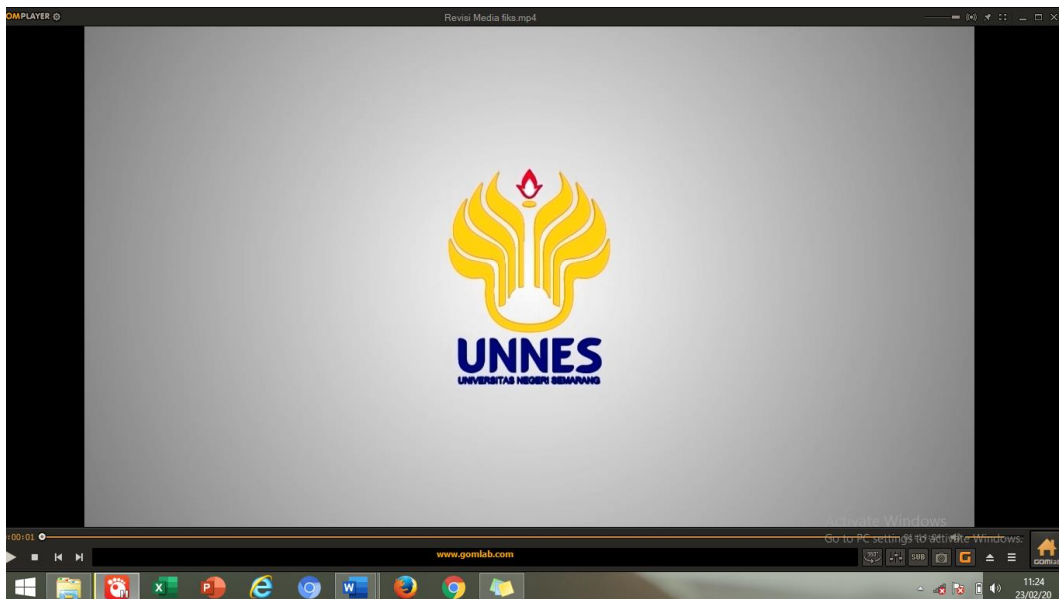
- Faktor - Faktor Penyebab Keberagaman Masyarakat
- Rumah Adat
- Pakaian Adat
- Tarian Tradisional
- Alat Musik Tradisional

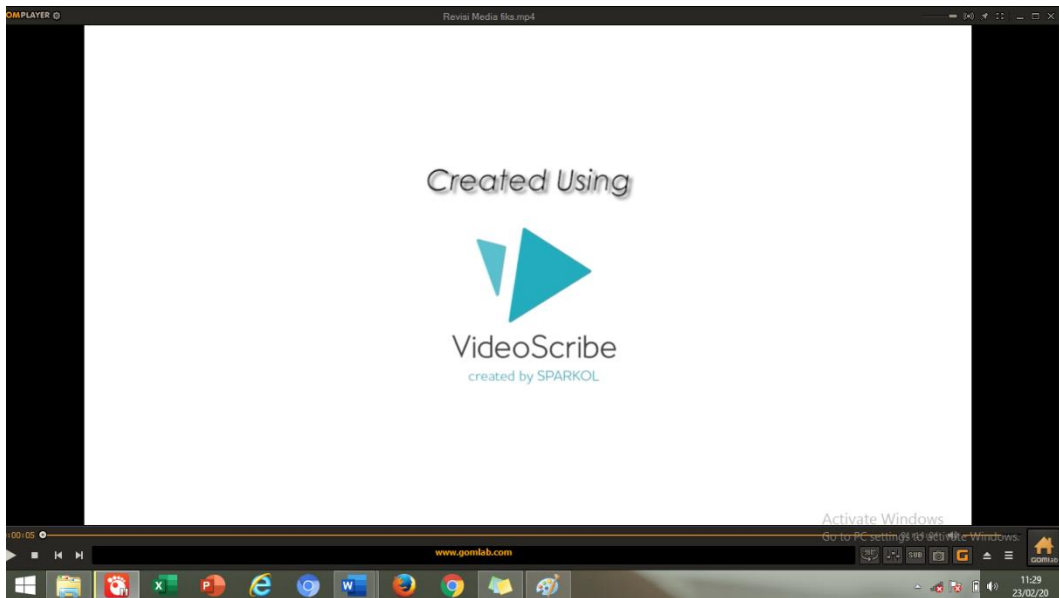
■ Sesuai Kurikulum 2013  
 ■ Full Animasi 2D  
 ■ Lebih menarik  
 ■ Interactive  
 ■ Update Compatible

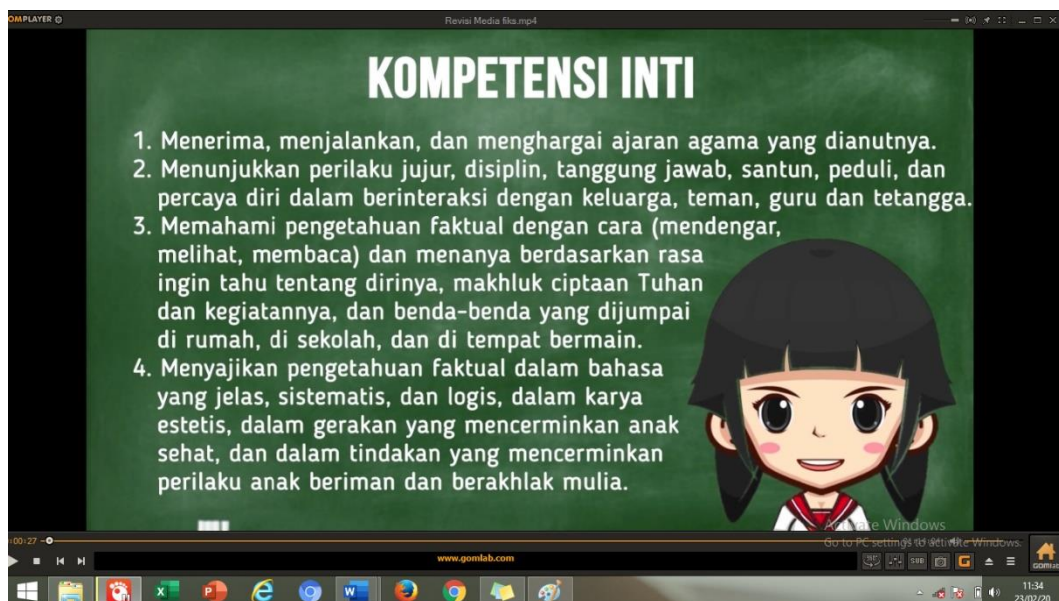
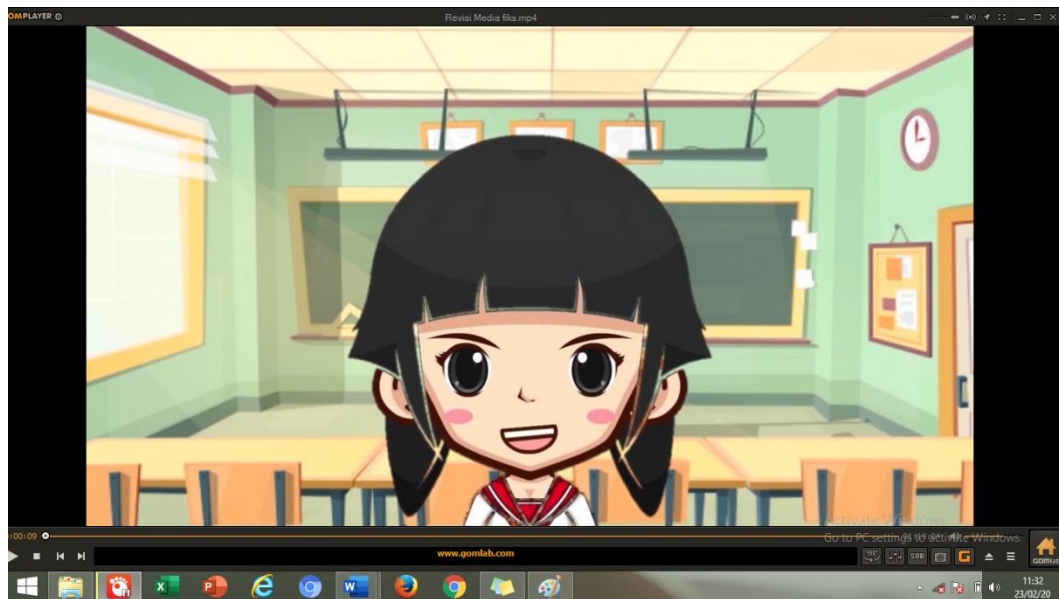
**IPS**  
 ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Untuk Sekolah Dasar  
 Kelas 4

Disusun Oleh :  
 Neni Firdyanfi (1401416155)








OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4

## KOMPETENSI DASAR

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama, di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.



www.gomlab.com


11:36 23/02/20

This screenshot shows a video player window titled 'OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4'. The main content is a green chalkboard with the title 'KOMPETENSI DASAR' in white. Below the title, two numbered items are listed: 3.2 and 4.2, both describing the identification of social, economic, cultural, and ethnic diversity in a local province and its relationship to spatial characteristics. A cartoon girl character with black hair and a red and white sailor-style outfit is positioned on the right side of the chalkboard. The video player interface includes a progress bar at 01:47, a URL 'www.gomlab.com', and a Windows taskbar at the bottom with the system clock showing 11:36 on 23/02/20.

OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4

## INDIKATOR PEMBELAJARAN 1

- 3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keberagaman budaya di Indonesia
- 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman tari tradisional di Indonesia
- 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia
- 4.2.1 Menyajikan hasil laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tari tradisional di Indonesia
- 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi



www.gomlab.com

11:37 23/02/20


This screenshot shows a video player window titled 'OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4'. The main content is a green chalkboard with the title 'INDIKATOR PEMBELAJARAN 1' in white. Below the title, five sub-points are listed, detailing the analysis of cultural diversity factors and the presentation of identification results for traditional dance and houses in Indonesia. A cartoon girl character with black hair and a red and white sailor-style outfit is positioned on the right side of the chalkboard. The video player interface includes a progress bar at 02:00, a URL 'www.gomlab.com', and a Windows taskbar at the bottom with the system clock showing 11:37 on 23/02/20.



OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4

# TUJUAN PEMBELAJARAN 1

1. Dengan mengamati media video animasi berbantuan sparkol videoscribe siswa dapat menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia dengan baik
2. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berberbantuan sparkol videoscribe siswa dapat mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan tepat
3. Dengan mengamati media video animasi berbantuan sparkol videoscribe siswa dapat mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia dengan benar.
4. Dengan berdiskusi tentang keragaman tarian tradisional d Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan baik.



www.gonlab.com


10:57

Go to PC settings to activate Windows.

11:39  
23/02/20

The image shows a video player window titled 'OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4'. The main content is a green chalkboard with the title 'TUJUAN PEMBELAJARAN 1' and four numbered learning objectives in Indonesian. A cartoon girl character is positioned on the right side of the chalkboard. The video player interface includes a progress bar, a URL 'www.gonlab.com', and a Windows taskbar at the bottom with various application icons and system tray information.

OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4



Activate Windows

www.gonlab.com

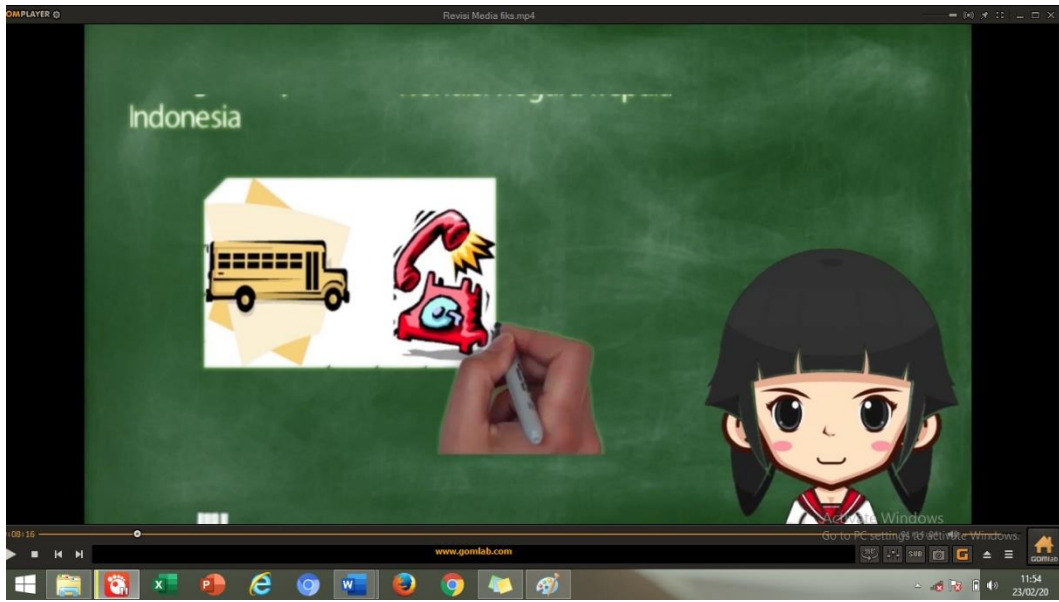
06:31

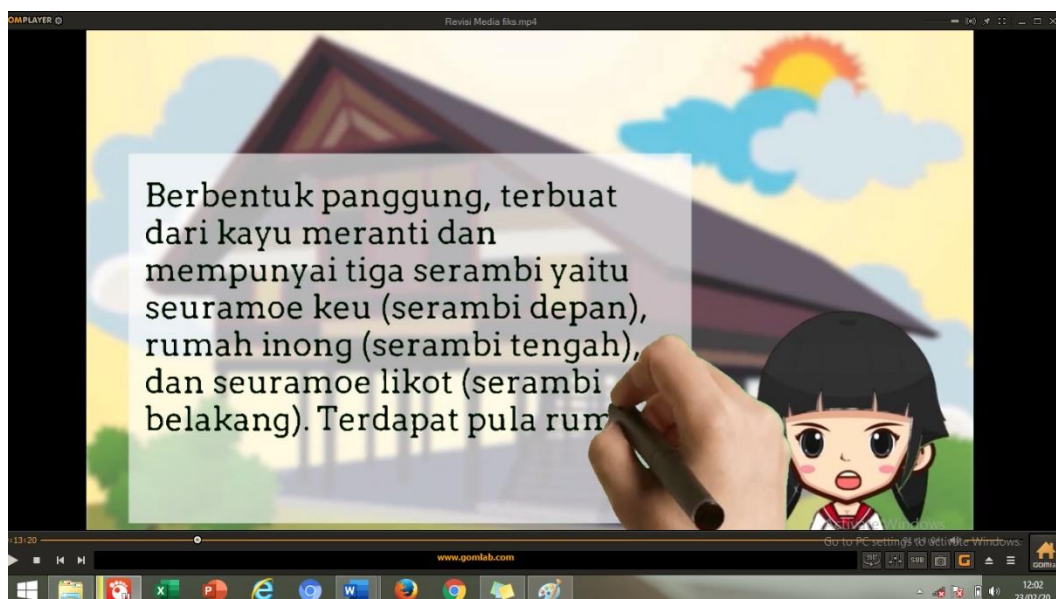
Go to PC settings to activate Windows.

11:41  
23/02/20

The image shows a video player window titled 'OMPLAYER Revisi Media 6ta.mp4'. The main content is a high-quality image of Earth from space, showing the planet's curvature, blue oceans, and green landmasses. The sun is visible on the left, and the moon is on the right. The video player interface includes a progress bar, a URL 'www.gonlab.com', and a Windows taskbar at the bottom with various application icons and system tray information.

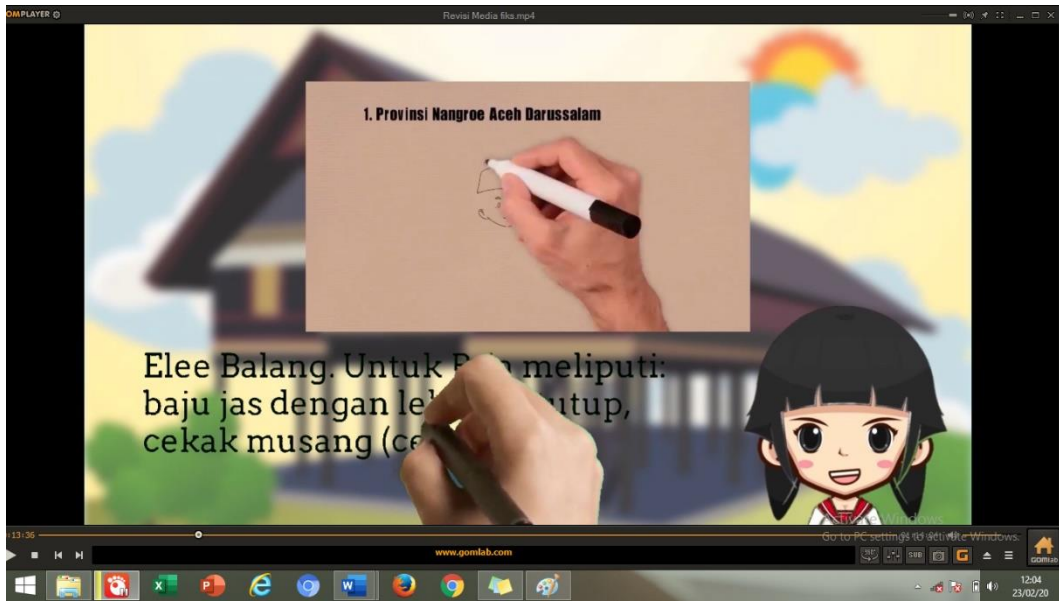






1. Provinsi Mangroe Aceh Darussalam

Elee Balang. Untuk P... meliputi:  
baju jas dengan le... tutup,  
cekak musang (ce...



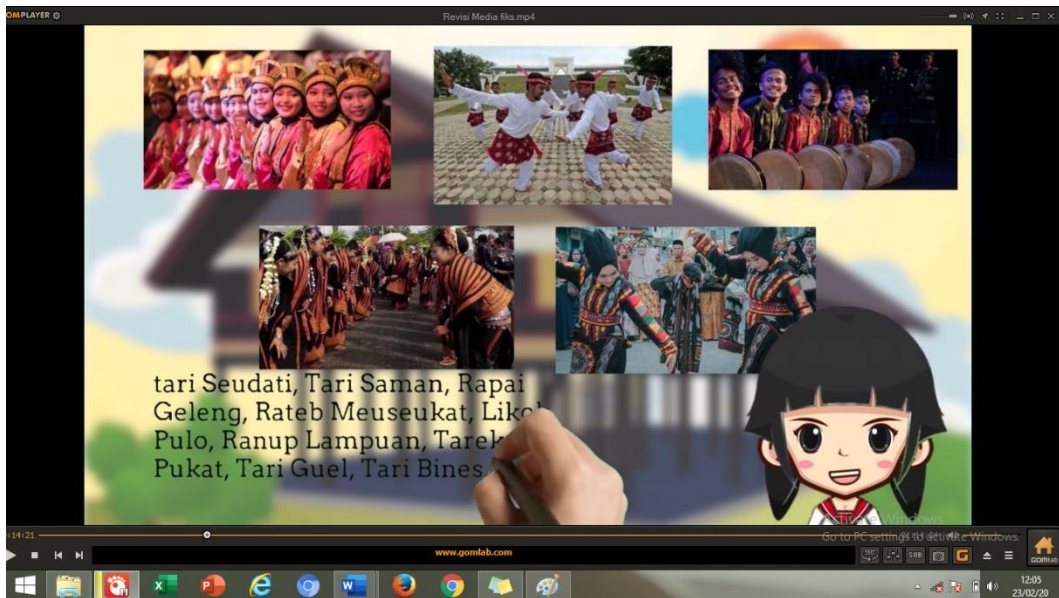
www.gomlab.com

Go to PC settings (0) @ti@le-Windows

13:35

12:04 23/02/20

tari Seudati, Tari Saman, Rapai  
Geleng, Rateb Meuseukat, Lik  
Pulo, Ranup Lampuan, Tarek  
Pukat, Tari Guel, Tari Bines

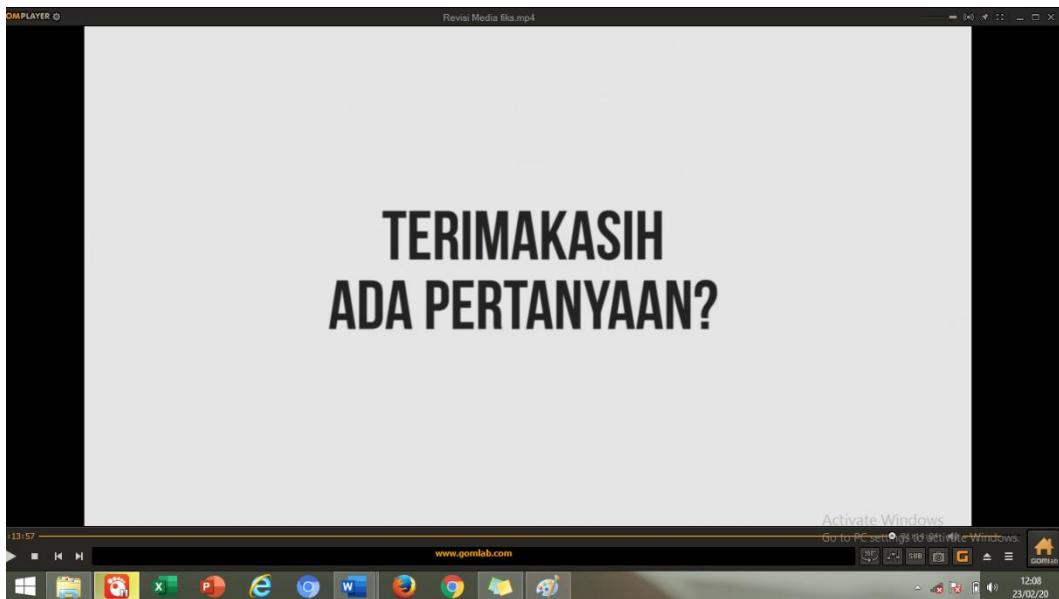
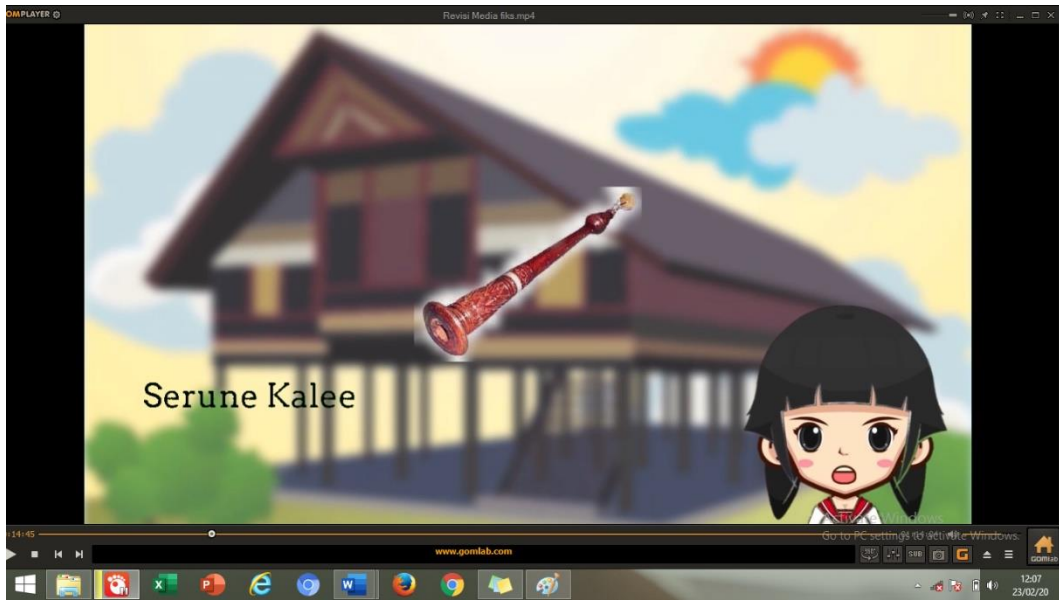


www.gomlab.com

Go to PC settings (0) @ti@le-Windows

14:21

12:05 23/02/20



## LAMPIRAN 17

## KISI-KISI SOAL TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN Manyaran 01 Semarang

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas/ Semester : IV/ 2

Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.	C4	L3	Disajikan wacana tentang kondisi masyarakat di Indonesia, siswa dapat menganalisis faktor keragaman budaya di Indonesia	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 4, 5, 6
				Disajikan beberapa pernyataan mengenai penyebab keragaman di Indonesia, siswa dapat menganalisis faktor penyebab keragaman masyarakat dengan benar.				7, 8
				Disajikan tabel gambar dan pernyataan mengenai faktor penyebab keragaman di Indonesia, siswa dapat menganalisis faktor				9, 10

				penyebab keragaman masyarakat dengan benar.				
	3.2.2 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.	C1	L3	<p>Disajikan wacana tentang suatu rumah adat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi nama rumah adat tersebut.</p> <p>Disajikan wacana tentang suatu rumah adat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi asal rumah adat tersebut.</p> <p>Disajikan gambar rumah adat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah rumah tersebut.</p> <p>Disajikan tabel provinsi dan nama rumah adat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi pasangan provinsi dan nama rumah adat dengan benar.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	11,12, 13  14,15, 16  17, 18, 19  20, 21, 22



	3.2.3 Mengidentifikasi keragaman tari tradisional di Indonesia.	C1	L3	<p>Disajikan gambar tarian siswa dapat mengidentifikasi nama tari tradisional yang dimaksud.</p> <p>Disajikan wacana tentang tari tradisional, siswa dapat menyebutkan asal daerah tersebut.</p> <p>Disajikan daftar tari tradisional yang ada di Indonesia siswa dapat menyebutkan nama tari yang sesuai.</p> <p>Disajikan daftar gambar tari tradisional yang ada di Indonesia siswa dapat menyebutkan nama tari yang sesuai.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	23, 24, 25, 26, 27  28, 29, 30, 31  32, 33  34, 35
	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia.	C1	L3	Disajikan gambar pakaian adat, siswa dapat mengidentifikasi asal pakaian adat tersebut.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	36, 37, 38, 39, 40

				<p>Disajikan gambar pakaian adat siswa dapat mengidentifikasi nama pakaian adat.</p> <p>Disajikan wacana tentang pakaian adat di Indonesia, siswa dapat menentukan pakaian adat yang berasal dari suatu daerah.</p> <p>Disajikan tabel gambar pakaian adat dan asal daerah, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah.</p> <p>Disajikan daftar provinsi di Indonesia siswa dapat mengidentifikasi nama pakaian adat sesuai asal daerah</p>				41
								42, 43, 44
								45
								46
	3.2.5 Membandingkan keragaman	C2	L3	Disajikan tabel gambar pakaian adat, siswa dapat membandingkan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	61, 62, 63

	pakaian adat di Indonesia			pakaian adat tiap daerah di Indonesia  Disajikan wacana pakaian adat suatu daerah, siswa dapat membandingkan gambar pakaian adat tiap daerah di Indonesia				64, 65
	3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional suatu daerah di Indonesia.	C1	L3	Disajikan wacana tentang keragaman alat musik di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah alat musik tersebut.  Disajikan gambar alat musik tradisional siswa dapat mengidentifikasi nama alat musik tradisional tersebut.  Disajikan nama-nama alat musik tradisional, siswa dapat mengidentifikasi alat musik yang sesuai.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	47, 48, 49, 50  51, 52, 53, 54, 55  56, 57



**LAMPIRAN 18****SOAL TES UJI COBA****TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN Manyaran 03 Semarang  
 Kelas/ Semester : IV/ 2  
 Muatan Pelajaran : IPS  
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia

**Petunjuk mengerjakan soal:**

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.  
 Contoh: Pilihan semula : a b c ~~X~~  
 Dibetulkan menjadi : ~~X~~ b c ~~X~~
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

**Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda siang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!**

1. Suku bangsa, bahasa, agama dan budaya merupakan keragaman yang terdapat di Indonesia. Hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negeri kaya akan keragaman. Keragaman di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah ....
  - a. pengaruh budaya asing
  - b. mata pencaharian yang berbeda
  - c. letak wilayah Indonesia yang strategis
  - d. pegunungan dan lautan di indonesia yang banyak

## 2. Bacalah teks di bawah ini!

Kehidupan masyarakat perkotaan memiliki kebudayaan yang berbeda dengan kehidupan masyarakat pedalaman. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

Berdasarkan teks tersebut, keragaman kebudayaan dipengaruhi oleh faktor ....

- a. letak strategis wilayah Indonesia
  - b. kondisi negara kepulauan
  - c. perbedaan kondisi alam
  - d. penerimaan masyarakat terhadap perubahan
3. Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia, *kecuali* ....
- a. kondisi cuaca
  - b. letak strategis wilayah Indonesia
  - c. perbedaan kondisi alam
  - d. kondisi negara kepulauan
4. Bacalah teks berikut!

Indonesia berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Indonesia juga berada di antara Samudra Hindia dan Pasifik. Kondisi tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Dan banyak pendatang yang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan asal negaranya.

Dari teks tersebut, faktor yang menjadi penyebab keragaman di Indonesia yaitu

....

- a. letak strategis Indonesia
- b. masyarakat Indonesia mayoritas adalah pedagang
- c. perdagangan di Indonesia sangat pesat
- d. terdapat banyak pedagang di Indonesia

5. Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa yang memiliki budaya berbeda-beda. Hal tersebut merupakan faktor penyebab keragaman yang ada di Indonesia yaitu ....
- letak strategis wilayah indonesia
  - kondisi negara kepulauan
  - perbedaan kondisi alam
  - keadaan transportasi dan komunikasi

6. Bacalah teks berikut!

Kehidupan masyarakat pegunungan berbeda dengan kehidupan masyarakat pantai. Masyarakat pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya dengan memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak, atau petani sayur. Sedangkan masyarakat pantai lebih memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya dengan menjadi nelayan.

Berdasarkan teks di atas, salah satu faktor yang menyebabkan banyaknya perbedaan budaya di Indonesia adalah ....




- Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
- Keadaan transportasi dan komunikasi
- Perbedaan kondisi alam
- Kondisi negara kepulauan

Perhatikan pernyataan di bawah ini untuk mengerjakan soal nomor 7 dan 8!



- Terdapat banyak pegunungan dan lautan
- Kondisi negara kepulauan
- Perbedaan kondisi alam
- Banyak masyarakat di Indonesia
- Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
- Keadaan komunikasi dan transportasi

7. Yang merupakan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia yaitu ....
- 1 dan 2
  - 2 dan 3
  - 3 dan 4
  - 1 dan 6
8. Yang bukan merupakan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia yaitu ....
- 1 dan 5
  - 2 dan 3
  - 3 dan 5
  - 5 dan 6

Perhatikan tabel di bawah untuk menjawab soal nomor 9 dan 10

Gambar	Faktor penyebab keragaman
<p>(a)</p> 	<p>(1) Letak strategis silayah Indonesia</p>
<p>(b)</p> 	<p>(2) Kondisi negara kepulauan</p>
<p>(c)</p> 	<p>(3)Penerimaan masyarakat terhadap perubahan</p>



<p>(d)</p> 	<p>(4) Perbedaan kondisi alam</p>
<p>(e)</p> 	<p>(5) Kondisi transportasi dan komunikasi</p>

9. Dari tabel di atas, gambar yang tidak sesuai dengan faktor penyebab keragaman budaya adalah .....
- (a) dan (1)
  - (b) dan (3)
  - (c) dan (4)
  - (d) dan (5)
10. Dari tabel di atas, gambar yang sesuai dengan faktor penyebab keragaman budaya adalah .....
- (a) dan (1)
  - (b) dan (3)
  - (c) dan (2)
  - (e) dan (4)
11. Rumah ini adalah rumah yang berasal dari Banten. Rumah adat ini sering disebut dengan istilah Julang Ngapak. Secara umum rumah adat ini memiliki gaya bangunan seperti rumah panggung. Bahan yang bisa digunakan untuk bangunan rumah adat ini adalah bambu. Rumah adat ini merupakan simbol kesederhanaan dari masyarakatnya. Adapun keutamaan yang ingin didapat dari bangunan rumah ini adalah fungsi perlindungan dan kenyamanan. Rumah tradisional yang dimaksud adalah rumah adat ....

- a. Baduy
  - b. Gadang
  - c. Betang
  - d. Baloy
12. Triyan belibur ke Lampung, disana ia melihat rumah adat asal daerah tersebut. Rumah adat yang dimaksud adalah ....
- a. Nuwou Sesat
  - b. Tongkonan
  - c. Gapura Candi Bentar
  - d. Dalam Loka Samawa
13. Keragaman rumah adat salah satunya berasal dari masyarakat Papua. Bentuk atap rumah adat ini adalah bulat kerucut dan terbuat dari jerami atau ilalang. Dinding rumah terbuat dari kayu yang di susun berdiri memiliki satu pintu pendek dan tidak berjendela. Rumah adat yang dimaksud adalah ....
- a. Baileo
  - b. Honai
  - c. Banjar
  - d. Laikas
14. Seluruh provinsi di Indonesia memiliki rumah adat masing-masing. Salah satunya adalah Rumah Panjang yang terdapat diprovinsi ....
- a. Jawa Barat
  - b. Gorontalo
  - c. Sumatra Barat
  - d. Kalimantan Barat
15. Rumah adat Kasepuhan ini lebih terkenal dengan Keraton Kasepuhan. Untuk rumah adat Jawa Barat yang satu ini berbentuk keraton. Keraton ini didirikan oleh Pangeran Cakrabuana pada tahun 1529. Beliau ini putra Prabu Siliwangi yang berasal dari Kerajaan Padjajaran. Rumah adat ini berasal dari Provinsi ....
- a. Jawa Tengah

- b. Jawa Barat
- c. Banten
- d. DKI Jakarta

16. Anita dilahirkan di provinsi Jawa Tengah. Setelah menikah, Anita dan keluarga memutuskan untuk pindah ke luar daerah karena kebijakan dari tempat kerja. Rumah adat yang dimiliki Anita sekarang adalah rumah adat Krong Bade. Anita sekarang berada di provinsi ....

- a. Aceh
- b. Lampung
- c. Gorontalo
- d. Maluku

17. Gambar di samping adalah rumah adat yang berasal dari ....

- a. NTB
- b. Papua
- c. Sulawesi Tenggara
- d. Kalimantan Selatan



Perhatikan gambar di bawah ini untuk mengerjakan nomor 35!

<p>1.</p>	<p>2.</p>
<p>3.</p>	<p>4.</p>

18. Rumah adat pada nomor 1 dan 3 berasal dari ....

- a. Sumatra Utara dan Gorontalo
- b. Bangka Belitung dan Sumatra Barat
- c. Sumatra Utara dan Kalimantan Timur
- d. Kalimantan Timur dan Gorontalo

19. Rumah adat disamping berasal dari provinsi ....

- a. Maluku Utara
- b. Sulawesi Barat
- c. Kalimantan Utara
- d. Kepulauan Riau



Perhatikan tabel berikut untuk mengerjakan nomor 20-21!

Provinsi	Nama Rumah Adat
1. Riau	a. Rumah Kasepuhan
2. Bangka Belitung	b. Rumah Melayu Atap Lantik
3. Jawa Barat	c. Rumah Rakit
4. Bali	d. Rumah Honai
5. Sulawesi Tenggara	e. Rumah adat Buton
6. Papua Barat	f. Gapura Candi Bentar

20. Pasangan asal daerah dan nama rumah adat yang benar ditunjukkan oleh ... dan

....

- a. 1-d, 2-b
- b. 4-e, 5-c
- c. 3-a, 1-f
- d. 1-b, 6-d

21. Asal daerah rumah adat Rakit ditunjukkan pada nomor ....

- a. 4
- b. 6

- c. 2
- d. 1

Perhatikan tabel berikut untuk mengerjakan nomor 22!

Nama Rumah Adat	Provinsi
1. Krong Bade	a. Jawa Timur
2. Laikas	b. Sulawesi Utara
3. Joglo	c. Bengkulu
4. Panjang	d. Kalimantan Barat
5. Bubungan Lima	e. Aceh

22. Pasangan asal nama rumah adat yang benar adalah ....
- a. 2-b
  - b. 4-e
  - c. 3-c
  - d. 1-d
23. Tarian ini merupakan salah satu tarian untuk menyambut tamu di Jawa Tengah. Nama tari tradisional tersebut adalah Tari ....
- a. Yapong
  - b. Seudati
  - c. Piring
  - d. Gambyong
24. Gambar disamping merupakan tarian tradisional yang berasal dari Sumatra Utara, nama tarian disamping adalah Tari ....
- a. Joget Lambak
  - b. Tanggai
  - c. Tor-tor
  - d. Campak



25. Gambar tari tradisional disamping berasal dari provinsi DI Yogyakarta. Tari tersebut bernama ....

- a. Legong
- b. Bedhaya
- c. Cokek
- d. Yapong



26. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas dengan disebut Tari ....

- a. Monong
- b. Payung
- c. Saronde
- d. Gawi

27. Tarian disamping merupakan salah satu jenis tari yang berasal dari suku Gayo di Pulau Sumatra. Nama tarian tersebut yaitu Tari ....

- a. Saman
- b. Serampang Dua Belas
- c. Selampir Delapan
- d. Putri Bekhusek

28. Tari Musyoh adalah salah satu tarian tradisional masyarakat Papua. Sebuah tarian tirual yang difungsikan untuk mengusir atau menenangkan arwah seorang. Asal dari tari ini adalah ....



- a. Papua
  - b. Jambi
  - c. Bali
  - d. Maluku
29. Tari Gong berasal dari suku Dayak. Tarian ini menggunakan gong sebagai media menarinya. Tarian ini di mainkan oleh seorang gadis yang menari di atas gong dengan penuh keanggunan, nama tari ini sendiri di ambil dari situ. Tarian tradisional ini berasal dari Provinsi ....
- a. Sulawesi Barat
  - b. Sulawesi Tengah
  - c. Kalimantan Barat
  - d. Kalimantan Timur
30. Jihan dan teman-teman mengadakan liburan ke suatu daerah. Ketika sampai di daerah tersebut mereka menyaksikan tarian dari daerah tersebut yaitu Tari Reog Ponorogo. Andi dan teman-temannya belibur ke daerah ....
- a. Bangka Belitung
  - b. Lampung
  - c. DKI Jakarta
  - d. Jawa Timur
31. Provinsi ini mempunyai tarian kecak serta memiliki senjata tradisional keris tayuhan, sebagian penduduknya beragama Hindu. Provinsi tersebut adalah....
- a. Bali
  - b. Jambi
  - c. Banten
  - d. Papua

Perhatikan daftar tarian di bawah ini untuk mengerjakan soal nomor 32 dan 33!

1. Makan Sirih
2. Tanggai
3. Gambyong
4. Perang
5. Lenso


32. Tarian yang mempunyai fungsi untuk menyambut tamu agung di Indonesia, ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1,2,3
- b. 1,2,4
- c. 1,2,5
- d. 1,3,5

33. Tarian yang berasal dari Sumatra Selatan ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

Perhatikan tabel di bawah ini untuk menjawab soal nomor 34 dan 35!

No	Gambar tari tradisional
1	
2	
3	





34. Tarian yang merupakan salah satu tradisi masyarakat Tokotu'a atau Kabaena, Kabupaten Bombana dalam menyambut tamu pada pesta-pesta rakyat ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

35. Tarian yang berasal dari Gorontalo ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

36. Pakaian adat di samping merupakan pakaian adat yang berasal dari provinsi ....

- a. Aceh
- b. Sumatra Utara
- c. Sumatra Barat
- d. Riau



37. Saat mengikuti festival budaya, Amilia dan Andi menggunakan pakaian adat asal daerah tempat tinggal Amilia seperti pada gambar di samping. Amilia dan Andi berasal dari ....

- a. Jawa Timur



- b. Jawa Tengah
- c. Kalimantan Barat
- d. Kalimantan Selatan

Perhatikan gambar berikut untuk mengerjakan soal nomor 38 dan 39!



38. Pakaian adat yang berasal dari Sulawesi Selatan ditunjukkan oleh gambar nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

39. Pakaian adat yang berasal dari Maluku Utara ditunjukkan oleh gambar nomor ....

- a. 4

- b. 3
- c. 2
- d. 1

40. Gambar pakaian adat disamping berasal dari provinsi ....

- a. Kalimantan Selatan
- b. Kalimantan Barat
- c. Kalimantan Utara
- d. Kalimantan Barat



41. Nama pakaian adat pada gambar di samping adalah ....

- a. billu dan mukuta
- b. baju cele
- c. baju nggembe
- d. baju bodo



42. Suatu hari Arum bersama kedua orang tuanya menghadiri sebuah pesta pernikahan. Pengantin menggunakan adat Sumatra Selatan. Pakaian yang digunakan adalah ....

- a. beskap dan kebaya
- b. aesan gede
- c. ulos
- d. payas agung

43. Saat Hari Kartini, guru kelas Roza meminta siswa-siswinya untuk menggunakan pakaian adat. Mutia mendapatkan daerah Bangka Belitung. Maka Roza harus menggunakan pakaian adat ....





- a. paksian
- b. teluk belanga
- c. elee balang
- d. ulos

44. Pada saat perpisahan sekolah Hana ingin menggunakan pakaian adat dari daerah asalnya yaitu Jawa Barat, yang harus digunakan Risma adalah ....

- a. paksian

- b. teluk belanga
- c. kebaya
- d. baju cele

Perhatikan tabel di bawah ini untuk mengerjakan soal nomor 45!

Pakaian adat	
1. 	3 
2. 	4. 

45. Pasangan yang tepat antara asal daerah dengan gambar pakaian adat yaitu ....

- a. Banten dengan 3
- b. Jawa Barat dengan 4
- c. DI Yogyakarta dengan 2
- d. DKI Jakarta dengan 1

46. Perhatikan daftar nama provinsi di Indonesia berikut!

- 1. Banten
- 2. Gorontalo
- 3. Jawa Timur
- 4. Maluku

Pakaian adat Pesa'an berasal dari provinsi ....

- a. 1
- b. 2

- c. 3
  - d. 4
47. Alat musik tradisional ini berkembang dalam masyarakat pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. Alat ini berbentuk tabung panjang yang biasa terbuat dari bambu lalu ditaruh dalam sebuah wadah yang terbuat dari semacam anyaman daun lontar yang dibuat seperti kipas, dibunyikan dengan cara dipetik. Alat musik tradisional ini disebut ....
- a. serunai
  - b. sasando
  - c. tuma
  - d. kolintang
48. Alat musik tradisional di Indonesia sangat bermacam-macam setiap daerahnya sehingga beragam pula cara memainkannya. Ada beberapa cara memainkan alat musik seperti dipukul, dipetik, ditiup, dan lain-lain. Cara memainkan alat musik dari Kalimantan Barat yang dimainkan dengan cara dipukul adalah ....
- a. kecapi
  - b. gamelan
  - c. gendang melayu
  - d. tuma
49. Di pulau Sumatra juga berkembang alat musik tradisional. Alat musik ini digunakan untuk mengiringi tarian zapin dari Timur Tengah dan pengiring nyanyian pada waktu pesta pernikahan atau acara syukuran. Alat musik ini identik dengan nyanyian yang bernafaskan Islam. Alat musik ini yaitu ....
- a. genceng
  - b. serunai
  - c. gambus
  - d. tehyan
50. Cara memainkan alat musik ini adalah dengan cara digoyangkan. Alat musik tradisional yang dimaksud adalah ....
- a. angklung

- b. sasando
- c. gendang
- d. gamelan

51.



Alat musik tradisional Indonesia satu ini berasal dari daerah utara daerah Sumatera, tepatnya di Pulau Nias. Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul dengan alat pukulnya tersendiri – serupa alat musik Gong di Pulau Jawa. Alat musik tersebut adalah ....

- a. kolintang
- b. kecap
- c. aramba
- d. gong

52. Gambar di samping disebut dengan ....

- a. kecap
- b. tebangan
- c. panting
- d. akordeon



53.



Alat musik di atas berasal dari Sumatra Selatan, alat musik tersebut adalah ....

- a. gong
- b. rebab

- c. akordeon
- d. gambus

54. Alat musik di samping merupakan alat musik tradisional dari Bali. Alat ini bernama ....

- a. bumbang
- b. tehyan
- c. bende
- d. calung



55. Nama alat musik pada gambar di samping adalah ....

- a. babun
- b. tuma
- c. jepen
- d. panting



Perhatikan nama-nama alat musik tradisional Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 56-57!

No.	Alat musik tradisional
1.	Fu
2.	Serunai
3.	Degung
4.	Rebab

56. Alat musik yang terbuat dari kulit kerang dan cara memainkannya dengan ditiup pada bagian yang berlubang atau terbuka ditunjukkan pada nomor ....

- a. 4
- b. 3

- c. 2
- d. 1

57. Alat musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan pencak silat Minang dari Nusa Tenggara Barat ditunjukkan pada nomor ....



- a. 2
- b. 1
- c. 4
- d. 3

58. Alat musik pada gambar di samping dimainkan dengan cara ....

- a. Dipukul
- b. Digoyangkan
- c. Dipetik
- d. Digesek



Perhatikan gambar-gambar alat musik tradisional Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 59-60!

Alat musik tradisional	
1.	3.
	
2.	4.





59. Alat musik dari Provinsi Lampung yang dimainkan dengan cara dipukul dengan alat pukul khusus ditunjukkan gambar pada nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

60. Alat musik tradisional khas Aceh dengan jenis alat musik aerophon yang berarti dimainkan dengan cara ditiup ditunjukkan gambar pada nomor ....

- a. 4
- b. 2
- c. 3
- d. 1

Perhatikan gambar-gambar pakaian adat di Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 61-63!

Pakaian adat di Indonesia	
<p style="text-align: center;">1.</p> 	<p style="text-align: center;">3.</p> 



61. Pakaian adat tradisional yang berasal dari Aceh yang dipakai oleh para raja dan keluarganya ditunjukkan gambar pada nomor ....
- 1
  - 2
  - 3
  - 4
62. Pakaian adat tradisional yang berasal dari Jambi yang biasanya lebih mewah daripada pakaian yang digunakan sehari-hari karena disulam dengan benang emas dan dihiasi dengan berbagai hiasan yang mewah untuk kelengkapannya ditunjukkan gambar pada nomor ....
- 3
  - 2
  - 1
  - 4
63. Baju tradisional Aesan Gede terinspirasi dari zaman kerajaan Sriwijaya yang dulunya di Sumatera Selatan ditunjukkan pada gambar pada nomor ....
- 2
  - 3
  - 4
  - 1
64. Pakaian adat tradisional wanita di Bengkulu mengenakan baju kurung berlengan panjang, bertabur corak-corak, sulaman emas berbentuk lempengan-

lempengan bulat seperti uang logam. Pakaian adat tradisional pria terdiri atas jas, sarung, celana panjang, alas kaki yang dilengkapi dengan tutup kepala dan sebuah keris. Pakaian tersebut ditunjukkan pada gambar ....

a.



c.



b.



d.



65. Baju Nggembe adalah pakaian adat tradisional yang dipakai oleh remaja putri untuk Upacara Adat atau pesta. Baju Nggembe berbentuk segi empat, berkerah bulat berlengan selebar kain, panjang blus sampai pinggang dan berbentuk longgar. Baju Nggembe tersebut ditunjukkan pada gambar ....

a.



c.



b.



d.



Perhatikan gambar-gambar alat musik tradisional di Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 66-70!

### Alat musik tradisional di Indonesia

1.



4.



2.



5.



3.



6.



66. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan cara memainkan alat musik tradisional dengan dipukul dengan menggunakan pemukul khusus adalah gambar nomor ....
- 1 dan 4
  - 3 dan 5
  - 1 dan 2
  - 5 dan 6
67. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan cara memainkan alat musik tradisional dengan digesek adalah gambar nomor ....
- 3 dan 4
  - 2 dan 5
  - 1 dan 6
  - 2 dan 6
68. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan cara memainkan alat musik tradisional dengan ditiup adalah gambar nomor ....
- 1 dan 2
  - 2 dan 3
  - 4 dan 5
  - 3 dan 6
69. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan asal daerah alat musik tradisional dari Jawa Tengah adalah gambar nomor ....
- 1 dan 2
  - 3 dan 4
  - 5 dan 6
  - 1 dan 4
70. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan asal daerah alat musik tradisional dari Sulawesi Selatan adalah gambar nomor ....
- 2 dan 6
  - 1 dan 5
  - 3 dan 4
  - 5 dan 2

**LAMPIRAN 19****KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN Manyaran 03 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1.	C	11.	A	21.	C	31.	A
2.	D	12.	A	22.	A	32.	A
3.	A	13.	B	23.	D	33.	B
4.	A	14.	D	24.	C	34.	B
5.	B	15.	B	25.	B	35.	C
6.	C	16.	A	26.	D	36.	A
7.	B	17.	C	27.	A	37.	B
8.	A	18.	C	28.	A	38.	A
9.	B	19.	C	29.	D	39.	A
10.	A	20.	D	30.	D	40.	B

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
41.	A	51.	C	61.	A
42.	B	52.	C	62.	A
43.	A	53.	C	63.	C
44.	C	54.	A	64.	D
45.	B	55.	C	65.	C
46.	C	56.	D	66.	A
47.	B	57.	A	67.	B
48.	D	58.	C	68.	D
49.	C	59.	B	69.	D
50.	A	60.	D	70.	A

**LAMPIRAN 20**

**PEDOMAN PENSKORAN TES UJI COBA**

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan :

$S = Score$

$R = Right$

Skor maksimal : 70

Skor minimal : 0

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

**LAMPIRAN 21****PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN  
PERTEMUAN 1**

<b>Identitas Sekolah</b>	<b>: SDN Manyaran 01 Semarang</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7. Indahnya Keberagaman di Negeriku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran / Muatan Pembelajaran</b>	<b>: 3 / Bahasa Indonesia, IPS, PPKn</b>

**Kompetensi Inti :**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
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, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
<p><b>IPS</b></p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai</p>	<p>1. Beriman</p> <p>2. Bertaqwa</p> <p>3. Bersyukur</p> <p>4. Disiplin</p> <p>5. Cinta Tanah Air</p> <p>6. Bekerjasama</p> <p>7. Percaya Diri</p> <p>8. Toleransi</p> <p>9. Mandiri</p> <p>10. Jujur</p>	<p>3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi keragaman tari tradisional di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi</p>	<p>1. Keragaman tari tradisional dan rumah adat di Indonesia.</p> <p>2. Menemukan informasi dari teks tentang Rumah Adat Suku Manggarai</p> <p>3. Sikap persatuan dan kesatuan dalam</p>	<p>1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi yang ingin di capai. (<i>disiplin</i>)</p> <p>2. Siswa membaca teks tentang rumah adat suku Manggarai. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p>	<p>Tes</p> <p>Non Tes</p>	<p>Tertulis</p> <p>Penilaian Kinerja</p>	<p>Pilihan Ganda</p> <p>Rubrik Penilaian Kinerja</p>	<p>1 hari</p> <p>(6 jp x 35 menit)</p>	<p>Kusumawati, Heny. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013</i>. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>

<p>keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>		<p>mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia.</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia.</p>	<p>keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>3. Siswa diminta mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p> <p>4. Siswa mengerjakan LKPD 1 secara individu (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>5. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai rumah adat di daerah tempat</p>					
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>		<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>			<p>Non Tes</p>	<p>Observasi</p>	<p>Lembar Jurnal Harian</p>		<p>Kusumawati, Heny. 2017. <i>Buku Siswa SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013</i>. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>

<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p>		<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>		<p>tinggal siswa. <i>(menanya, mengumpulkan infomasi, percaya diri)</i></p>	<p>Non Tes</p>	<p>Observasi</p>	<p>Lembar Jurnal Harian</p>		
<p>3.1 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p>		<p>3.1.1 Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>		<p>6. Guru mengemukakan konsep/permasalahan dengan bertanya kepada siswa “mengapa rumah adat di Indonesia sangat beragam?”.</p>	<p>Tes</p>	<p>Tes Tertulis</p>	<p>Pilihan Ganda</p>		
<p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial,</p>		<p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman</p>		<p>7. Siswa diminta mendiskusikan dengan teman secara</p>	<p>Non Tes</p>	<p>Penilaian Kinerja</p>	<p>Rubrik Penilaian Kinerja</p>		

dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		budaya di Indonesia		berpasangan atas pertanyaan yang diajukan guru					
<b>Bahasa Indonesia</b>				8. Siswa mengamati faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia yang terdapat pada media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe. (mengamati, mengumpulkan informasi)</i>					
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.		3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan. 3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.			Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.		4.7.1 Menuliskan gagasan pokok dan informasi			Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja		

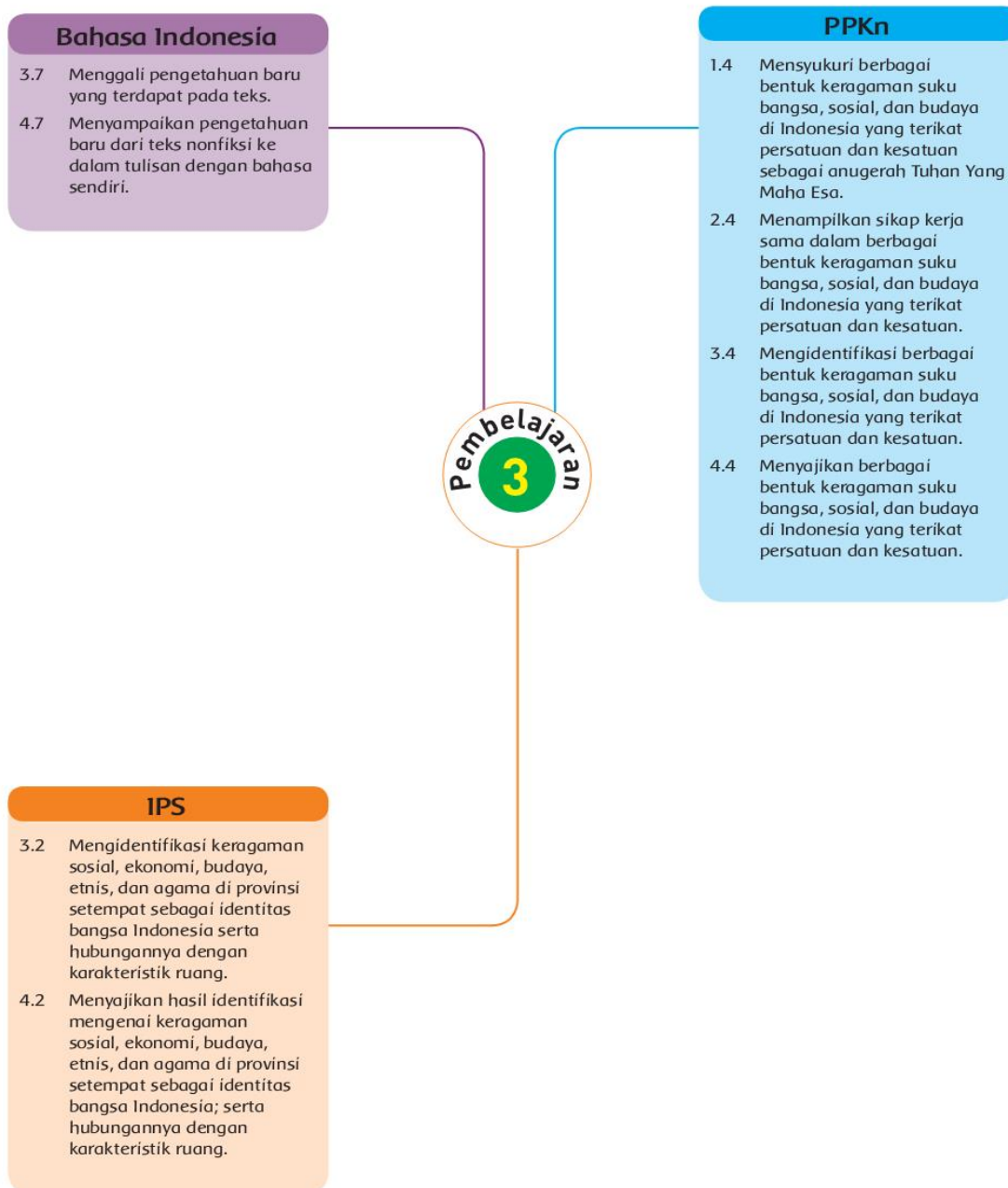
		baru dari teks bacaan.		<p>9. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berpasangan tentang permasalahan yang diberikan guru dan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi. <i>(mengolah informasi, bekerja sama, toleransi)</i></p> <p>10. Masing-masing pasangan secara acak membacakan</p>					
--	--	------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

				<p>hasil diskusinya , dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan jawaban tersebut berdasarkan kriteria. <b><i>(mengkomunikasikan)</i></b></p> <p>11. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas</p>					
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

				<p>keragaman yang ada di Indonesia. <i>(bersyukur, cinta tanah air, toleransi)</i></p> <p>12. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.</p>					
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

## LAMPIRAN 22

## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Manyaran 01 Semarang
Kelas/Semester	: IV/2 (dua)
Tema	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 3 (tiga)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

---

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
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, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai karakter
<b>Bahasa Indonesia</b>		1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Disiplin
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks.	

	3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.	5. Cinta Tanah Air 6. Bekerjasama 7. Percaya Diri 8. Toleransi 9. Mandiri 10. Jujur
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.	
<b>IPS</b>		
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia. 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia. 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.	
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia. 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai	

<p>bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>keragaman rumah adat di Indonesia.</p>	
<b>PPKn</b>		
<p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	
<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p>	<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	
<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>	

<p>yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menemukan 15 informasi baru yang terdapat pada teks dengan baik.
2. Melalui kegiatan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menyebutkan 15 informasi baru yang terdapat pada teks dengan tepat.
3. Dengan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menyampaikan sebuah pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan dengan baik.
4. Dengan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siswa dapat menganalisis 5 faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia dengan benar.
5. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan tepat.
6. Dengan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* siswa dapat mengidentifikasi keragaman 34 rumah adat di Indonesia dengan benar.

7. Dengan mendiskusikan keragaman tarian tradisional di Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan baik.
8. Dengan mendiskusikan keragaman rumah adat di Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman rumah adat di Indonesia dengan baik
9. Dengan mengamati video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat menunjukkan 3 sikap bersyukur terhadap keragaman budaya di Indonesia dengan baik.
10. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman, siswa dapat menunjukkan 5 sikap kerja sama dengan baik.
11. Dengan mengamati video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat menjelaskan 3 pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan tepat.
12. Melalui mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa dapat menceritakan 3 makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan benar.

#### **D. Materi Pembelajaran**

##### ***Materi Reguler*** :

1. Menemukan informasi dari teks suku Rumah Adat Suku Manggarai
2. Faktor dan jenis keragaman budaya di Indonesia.
3. Keragaman rumah adat di Indonesia
4. Keragaman tari tradisional di Indonesia
5. Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.

##### ***Materi Pengayaan*** :

1. Menemukan informasi dari teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minagkabau.
2. Keragaman pakaian adat di Indonesia.
3. Sikap toleransi dalam lingkungan sekolah.

**Materi Remedial :**

1. Menemukan informasi dari teks tentang rumah adat suku Manggarai.
2. Faktor dan jenis keragaman budaya di Indonesia.
3. Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.

**Materi Kokurikuler :**

1. Faktor dan jenis keragaman budaya di Indonesia.

**E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Model : *Think Pair Share* (TPS)

Metode : Tanya jawab, Diskusi, Penugasan dan Ceramah

**F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran**

1. Media : Teks Rumah Adat Suku Manggarai, dan Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*
2. Alat : LCD, laptop, *speaker*, papan tulis, dan spidol.

**G. Sumber Belajar**

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Siswa SD/MI Te,a 7 Indahny Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

**H. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	Pra Kegiatan 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar siswa. 2. Siswa dikondisikan oleh guru secara fisik dan psikis. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran. ( <i>beriman, bertaqwa</i> )	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” sebagai wujud rasa cinta tanah air. (<i>cinta tanah air</i>)</li> <li>5. Pembiasaan literasi dengan membaca buku kesukaan.</li> <li>6. Guru melakukan presensi siswa.</li> </ol> <p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru melakukan apersepsi tentang faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.</li> <li>8. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”. (<i>cinta tanah air</i>)</li> <li>9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (<i>disiplin, kerja sama</i>)</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Fase <i>Think</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi yang ingin di capai. (<i>disiplin</i>)</li> <li>12. Siswa membaca teks tentang rumah adat suku Manggarai. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</li> <li>13. Siswa mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></li> <li>14. Siswa mengerjakan LKPD 1 secara individu (<i>mengolah informasi</i>)</li> <li>15. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai rumah adat di daerah tempat tinggal siswa. (<i>menanya, mengumpulkan informasi, percaya diri</i>)</li> <li>16. Guru mengemukakan konsep/permasalahan dengan bertanya kepada siswa “mengapa rumah adat dan tarian tradisional di Indonesia sangat beragam?”. <b>Fase <i>Pair</i></b></li> </ol>	175 Menit

	<p>17. Siswa mendiskusikan dengan teman secara berpasangan atas pertanyaan yang diajukan guru</p> <p>18. Guru memutar video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> untuk kedua kalinya.</p> <p>19. Siswa mengamati faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia yang terdapat pada media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>20. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berpasangan tentang permasalahan yang diberikan guru dan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi. (<i>mengolah informasi, bekerja sama, toleransi</i>)</p> <p><b>Fase Share</b></p> <p>21. Masing-masing pasangan secara acak membacakan hasil diskusinya , dan guru mencatat di papan tulis untuk mengelompokkan jawaban tersebut berdasarkan kriteria. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>22. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas keragaman yang ada di Indonesia. (<i>bersyukur, cinta tanah air, toleransi</i>)</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan/ringkasan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Siswa mengerjakan evaluasi. (<i>jujur</i>)</p> <p>3. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.</p> <p>4. Guru memberikan tindak lanjut (<i>pengayaan dan remedial</i>).</p>	20 Menit



	<p>5. Guru memberi pesan untuk belajar materi selanjutnya.</p> <p>6. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa bersama. (<i>beriman, bertakwa</i>)</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

### I. Penilaian

No.	Muatan Pembelajaran	Penilaian	Teknik	Jenis	Bentuk
1.	PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja

Semarang, 2020

Mengetahui

Kepala SDN Manyaran 01 Semarang



Murti Widati, S.Pd. SD  
NIP. 19640328 198508 2 002

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri  
NIP. 19960505 201902 2 001

*Lampiran 1***BAHAN AJAR**

<b>Sekolah</b>	<b>: SDN Manyaran 01 Semarang</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: IV/2 (dua)</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 3 (tiga)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 x 35 menit (1 Pertemuan)</b>

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>Bahasa Indonesia</b>	
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks. 3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.
<b>IPS</b>	
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia. 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia. 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.

<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia.</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia.</p>
<b>PPKn</b>	
<p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa,</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>

sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	
----------------------------------------------------------------------------	--

### **Bahan Ajar Pokok**

#### Rumah Adat Suku Manggarai

Suku bangsa Manggarai tinggal di Kabupaten Manggarai, Flores Barat, Nusa Tenggara Timur. Di wilayah Kabupaten Manggarai terdapat sebuah kampung adat bernama Waerebo. Waerebo terletak di sebuah lembah di barat daya kota Ruteng. Saat ini Waerebo menjadi tujuan wisata.

Di Waerebo terdapat tujuh rumah adat Manggarai, satu di antaranya rumah adat Gendang yang biasa disebut Mbaru Niang. Rumah Gendang berbentuk kerucut dengan ketinggian mencapai 15 meter. Dinding rumah terbuat dari kayu dan bambu. Atapnya terbuat dari ijuk yang disebut wunut. Setiap bagian rumah direkatkan dengan menggunakan rotan dan tanpa paku sama sekali.

Mbaru Niang terdiri atas lima lantai. Setiap lantai rumah Mbaru Niang memiliki ruangan dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai berikut.

1. Tingkat pertama disebut lutur. Ruangan di tingkat ini digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga.
2. Tingkat kedua berupa loteng dan disebut lobo berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari
3. Tingkat ketiga disebut lentar. Tingkat ini digunakan untuk menyimpan benih-benih tanaman pangan, seperti benih jagung, padi, dan kacang-kacangan.
4. Tingkat keempat disebut lempa raedisediakan untuk menyimpan bahan makanan apabila terjadi kekeringan.
5. Tingkat kelima disebut hekan kode untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

## Faktor Penyebab Keragaman di Indonesia

### **Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia**

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut.

#### 1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

#### 2. Kondisi Negara Kepulauan

Keadaan geografi Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 13.466 pulau (berdasarkan data dari <http://www.bakosurtanal.go.id/berita-surta/show/indonesia-memiliki-13-466-pulau-yang-terdaftar-dan-berkoordinatyang> diunduh pada 5 Oktober 2016). Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap-tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia ada banyak suku bangsa dengan budaya yang berbeda-beda.

#### 3. Perbedaan Kondisi Alam

Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, Indonesia merupakan negara vulkanis dengan banyak pegunungan, baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya.

Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan

hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur.

Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

#### 4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

#### 5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

- Tarian Adat

Seni tari yang berkembang di Indonesia sangat beragam. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah. Berikut beberapa tarian daerah di Indonesia.

Tabel Daftar Tarian Tradisional di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Tarian
1.	Aceh	Seudati, Sama Meusekat
2.	Sumatera Utara	Tor-Tor, Serampang Dua Belas
3.	Sumatera Barat	Payung, Piring
4.	Riau	Tandak Riau, Makan Sirih
5.	Bengkulu	Bidadari Teminang Anak, Andun
6.	Jambi	Sekapur Sirih, Selampir Dua Belas
7.	Kepulauan Riau	Joget Lambak
8.	Sumatera Selatan	Putri Bekhusek, Tanggai
9.	Bangka Belitung	Campak
10.	Lampung	Melinting, Jangget, Badana
11.	Banten	Merak, Cokek
12.	Jakarta	Yapong, Topeng
13.	Jawa Barat	Merak, Jaipong, Topeng Kuncaran
14.	Jawa Tengah	Gambyong, Serimpi, Blambang Cakil
15.	Yogyakarta	Golek Menak, Bedhaya
16.	Jawa Timur	Remong, Reog Ponorogo, Padang Wulan
17.	Kalimantan Barat	Monong, Zapin Tembung
18.	Kalimantan Timur	Gong, Perang
19.	Kalimantan Selatan	Baksa Kembang, Radab Rahayu
20.	Kalimantan Tengah	Tambun dan Bungai, Balean Dadas
21.	Kalimantan Utara	Kancet Ledo

22.	Sulawesi Utara	Maengket, Polo
23.	Gorontalo	Saronde
24.	Sulawesi Tengah	Lumense, Moduai, Peule Cinde
25.	Sulawesi Barat	Toerang Batu
26.	Sulawesi Selatan	Kipas, Bosara
27.	Sulawesi Tenggara	Balumpa, Dingu
28.	Bali	Legong, Kecak, Pendet
29.	NTB	Mpa Lenggogo, Gandrung
30.	NTT	Perang, Caci, Gawi
31.	Maluku Utara	Perang, Nahar Ilaa
32.	Maluku	Lenso, Cakelele
33.	Papua Barat	Suanggi, Perang Papua
34.	Papua	Selamat Datang, Musyoh

- Rumah Adat

Rumah adat merupakan rumah asli penduduk atau masyarakat suatu daerah.

Berikut adalah nama-nama rumah adat.

Tabel Daftar Rumah Adat di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Rumah Adat
1.	Aceh	Aceh, Krong Bade
2.	Sumatera Utara	Bolon, Balai Batak Toba
3.	Sumatera Barat	Gadang
4.	Riau	Selaso Jatuh Kembar, Melayu Atap Belah Bubung, Melayu Atap Lipat Panjang, Melayu Atap Lantik
5.	Bengkulu	Bubungan Lima
6.	Jambi	Panggung
7.	Kepulauan Riau	Melayu Atap Limas Potong



8.	Sumatera Selatan	Limas
9.	Bangka Belitung	Limas, Rakit
10.	Lampung	Nowou Sesat
11.	Banten	Adat Baduy
12.	Jakarta	Kabaya, Gudang
13.	Jawa Barat	Kesepuhan
14.	Jawa Tengah	Joglo Jawa Tengah
15.	Yogyakarta	Joglo Yogyakarta
16.	Jawa Timur	Joglo Jawa Timur
17.	Kalimantan Barat	Panjang
18.	Kalimantan Timur	Lamin
19.	Kalimantan Selatan	Banjar
20.	Kalimantan Tengah	Batang
21.	Kalimantan Utara	Baloy
22.	Sulawesi Utara	Laikas
23.	Gorontalo	Adat Doloupa
24.	Sulawesi Tengah	Souraja, Tambi
25.	Sulawesi Barat	Adat Mandar
26.	Sulawesi Selatan	Adat Tongkonan
27.	Sulawesi Tenggara	Adat Buton
28.	Bali	Gapura Canti Bentar
29.	NTB	Dalam Lokas Samawa
30.	NTT	Sao Ata Mosa Lakitana
31.	Maluku Utara	Baileo Maluku Utara
32.	Maluku	Baileo Maluku
33.	Papua Barat	Honai Papua Barat
34.	Papua	Honai Papua

## **Bahan Ajar Pengayaan**

*Diberikan kepada siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dengan menambahkan materi :*

### **Bahasa Indonesia**

Menemukan informasi dari teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau.

#### Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau

Setiap daerah mempunyai pakaian adat. Begitu pula dengan daerah Minang di Sumatra Barat. Pakaian adat bagi wanita Minang sering disebut Limpapeh Rumah Nan Gadang. Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang ini terdiri atas beberapa bagian. Setiap bagian memiliki keunikan masing-masing. Berikut ini adalah bagian-bagian dari Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang. Bagian paling atas adalah penutup kepala berbentuk runcing (gonjong) menyerupai bentuk atap rumah Minangkabau. Penutup kepala ini disebut tingkuluak. Namun, para pengantin biasanya memakai hiasan yang disebut suntuang.

Selanjutnya adalah baju adat yang disebut baju batabue. Baju ini penuh dengan hiasan benang emas yang melambangkan kekayaan alam Minangkabau. Corak hiasan benang emas beragam. Pada pinggir baju ada batas yang diberi benang emas dan disebut minsie. Baju bagian bawah berupa kain atau sarung yang disebut lambak. Kain sarung dapat berupa kain tenun atau kain songket. Wanita Minang juga mengenakan selendang yang disebut salempang.

Sebagai pelengkap, pakaian adat ini juga dilengkapi dengan perhiasan. Perhiasan yang dikenakan berupa gelang dan kalung. Gelang biasa disebut galang. Kalung biasa disebut dukuah.

**IPS**

Keragaman pakaian adat di Indonesia.

### Ragam Pakaian Adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Berikut adalah ragam pakaian adat di Indonesia.

Tabel Daftar Pakaian Adat di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Pakaian Adat
1.	Aceh	Elee Balang
2.	Sumatera Utara	Ulos
3.	Sumatera Barat	Bundo Kanduang, Limpapeh, Rumah Nan Gadang
4.	Riau	Teluk Belanga
5.	Bengkulu	Bengkulu
6.	Jambi	Melayu Jambi
7.	Kepulauan Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Kepulauan Riau
8.	Sumatera Selatan	Aesan Gede
9.	Bangka Belitung	Paksian
10.	Lampung	Talang Bawang
11.	Banten	Baju Pangsi
12.	Jakarta	Abang None/Betawi
13.	Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat
14.	Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah
15.	Yogyakarta	Kebaya Ksatrian
16.	Jawa Timur	Pesa'an
17.	Kalimantan Barat	Perang
18.	Kalimantan Timur	Urang Besunung

19.	Kalimantan Selatan	Pengantin Bagajah Gamuling Baular Lulut
20.	Kalimantan Tengah	Sinjang
21.	Kalimantan Utara	Kalimantan Utara
22.	Sulawesi Utara	Kulavi
23.	Gorontalo	Gorontalo
24.	Sulawesi Tengah	Baju Nggembe
25.	Sulawesi Barat	Baju Bodo
26.	Sulawesi Selatan	Toraja
27.	Sulawesi Tenggara	Babung Ginasamani
28.	Bali	Payes Agung
29.	NTB	Sumbawa
30.	NTT	Rote
31.	Maluku Utara	Pakaian Manteren Lamo
32.	Maluku	Baju Cele
33.	Papua Barat	Seruni
34.	Papua	Asmat

### **PPKn**

Sikap toleransi dalam lingkungan sekolah.

### **Bahan Ajar Remedial**

#### **Bahasa Indonesia**

Menemukan informasi dari teks tentang rumah adat suku Minang.

#### **IPS**

Faktor dan jenis keragaman budaya di Indonesia.

#### **PPKN**

Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.

## Bahan Ajar Kokurikuler

Faktor dan jenis keragaman budaya di Indonesia.



## Lampiran 2

**MEDIA PEMBELAJARAN**

**Sekolah** : SDN Manyaran 01  
**Kelas/Semester** : IV/2 (dua)  
**Tema** : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku  
**Subtema** : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku  
**Pembelajaran** : 3 (tiga)  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks.  3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.	1. Dengan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menemukan 15 informasi baru yang terdapat pada teks dengan baik.  2. Melalui kegiatan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menyebutkan	Teks “Rumah Adat Suku Manggarai”  Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>

<p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.</p>	<p>15 informasi baru yang terdapat pada teks dengan tepat.</p> <p>3. Dengan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menyampaikan sebuah pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan dengan baik.</p>	
<p><b>IPS</b></p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>1.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>1. Dengan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> siswa dapat menganalisis 5 faktor-faktor penyebab</p>	<p>Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p>

	<p>1.2.2 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.</p>	<p>keragaman budaya di Indonesia dengan benar.</p> <p>2. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan tepat.</p> <p>3. Dengan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> siswa dapat mengidentifikasi keragaman 34 rumah adat di Indonesia dengan benar.</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia.</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia</p>	<p>4. Dengan mendiskusikan keragaman tarian tradisional di Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan baik.</p> <p>5. Dengan mendiskusikan keragaman rumah adat di Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman rumah adat di Indonesia dengan baik</p>	
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa,</p>			<p>Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p>

<p>sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>1.3 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>1. Dengan mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat menunjukkan 3 sikap bersyukur terhadap keragaman budaya di Indonesia dengan baik.</p> <p>2. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman, siswa dapat menunjukkan 5 sikap kerja sama dengan baik.</p> <p>3. Dengan mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat menjelaskan</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>3 pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan tepat.</p> <p>4. Melalui mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa dapat menceritakan 3 makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan benar.</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## MEDIA PEMBELAJARAN

### Teks “Rumah Adat Suku Manggarai”

#### Rumah Adat Suku Manggarai

Suku bangsa Manggarai tinggal di Kabupaten Manggarai, Flores Barat, Nusa Tenggara Timur. Di wilayah Kabupaten Manggarai terdapat sebuah kampung adat bernama Waerebo. Waerebo terletak di sebuah lembah di barat daya kota Ruteng. Saat ini Waerebo menjadi tujuan wisata.



(Gambar Kampung adat Waerebo di Manggarai, Nusa Tenggara Timur)

Di Waerebo terdapat tujuh rumah adat Manggarai, satu di antaranya rumah adat Gendang yang biasa disebut Mbaru Niang. Rumah Gendang berbentuk kerucut dengan ketinggian mencapai 15 meter. Dinding rumah terbuat dari kayu dan bambu. Atapnya terbuat dari ijuk yang disebut wunut. Setiap bagian rumah direkatkan dengan menggunakan rotan dan tanpa paku sama sekali.

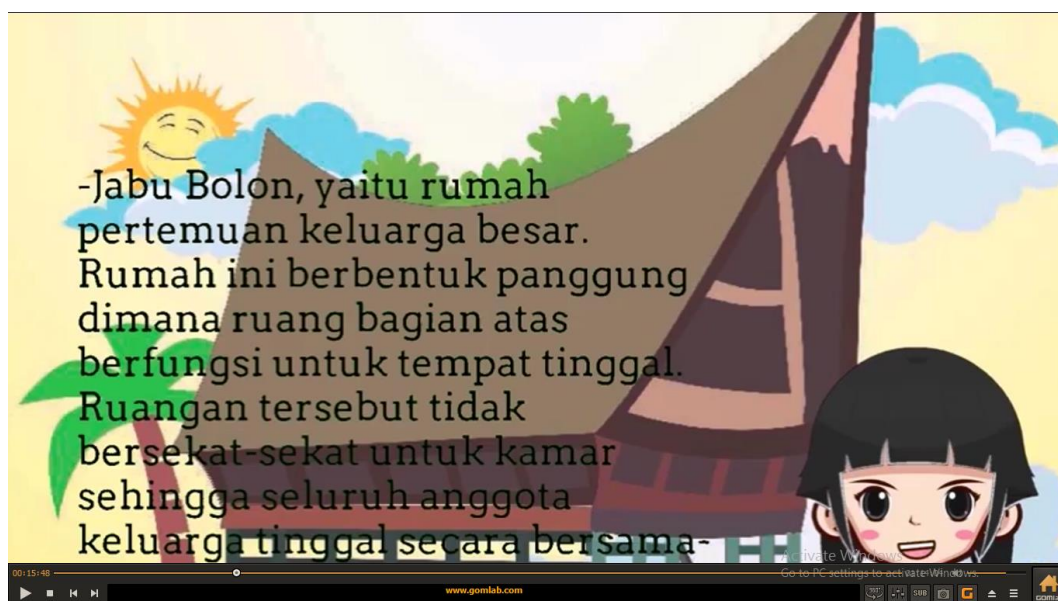


(Gambar: 2.13 Rumah adat Mbaru Niang dari suku Manggarai)

Mbaru Niang terdiri atas lima lantai. Setiap lantai rumah Mbaru Niang memiliki ruangan dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai berikut.

1. Tingkat pertama disebut lutur. Ruangan di tingkat ini digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga.
2. Tingkat kedua berupa loteng dan disebut lobo berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari
3. Tingkat ketiga disebut lentar. Tingkat ini digunakan untuk menyimpan benih-benih tanaman pangan, seperti benih jagung, padi, dan kacang-kacangan.
4. Tingkat keempat disebut lempa rae disediakan untuk menyimpan bahan makanan apabila terjadi kekeringan.
5. Tingkat kelima disebut he kang kode untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

#### **Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe***



## Lampiran 3

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**Sekolah** : SDN Manyaran 01 Semarang  
**Kelas/Semester** : IV/2 (dua)  
**Tema** : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku  
**Subtema** : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku  
**Pembelajaran** : 3 (tiga)  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
<b>Bahasa Indonesia</b>  3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.2 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks.  3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.	1. Dengan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menemukan 15 informasi baru yang terdapat pada teks dengan baik.  2. Melalui kegiatan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menyebutkan	LKPD 1  Menemukan informasi baru dari video.

<p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.</p>	<p>15 informasi baru yang terdapat pada teks dengan tepat.</p> <p>3. Dengan membaca teks Rumah Adat Suku Manggarai, siswa dapat menyampaikan sebuah pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan dengan baik.</p>	
<p><b>IPS</b></p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>1.3.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>1. Dengan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> siswa dapat menganalisis 5 faktor-faktor penyebab</p>	<p>LKPD 1</p> <p>Mencari informasi tentang daerah asal rumah adat serta keunikannya.</p>

	<p>1.3.2 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.</p>	<p>keragaman budaya di Indonesia dengan benar.</p> <p>2. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan tepat.</p> <p>3. Dengan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> siswa dapat mengidentifikasi keragaman 34 rumah adat di Indonesia dengan benar.</p>	<p>LKPD 2</p> <p>Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------



<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia.</p> <p>4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia</p>	<p>1. Dengan mendiskusikan keragaman tarian tradisional di Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman tarian tradisional di Indonesia dengan baik.</p> <p>2. Dengan mendiskusikan keragaman rumah adat di Indonesia, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman rumah adat di Indonesia dengan baik</p>	
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa,</p>			<p>LKPD 1</p>

<p>sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>1. Dengan mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat menunjukkan 3 sikap bersyukur terhadap keragaman budaya di Indonesia dengan baik.</p>	<p>Menyebutkan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>
<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p>	<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>2. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman, siswa dapat menunjukkan 5 sikap kerja sama dengan baik.</p>	
<p>1.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya</p>	<p>3.4.3 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>3. Dengan mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat menjelaskan</p>	

<p>di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>	<p>3 pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan tepat.</p> <p>4. Melalui mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa dapat menceritakan 3 makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan benar.</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

# LKPD 1

Tema 7

(Indahnya Keberagaman di Negeriku)

Subtema 2

(Indahnya Keragaman Budaya Negeriku)

Pembelajaran 3



Kegiatan :

- Menemukan informasi baru pada video.
- Mencari informasi tentang daerah asal rumah adat, tarian adat serta keunikannya.
- Menyebutkan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman budaya di Indonesia dengan membuat peta konsep.

Nama : .....

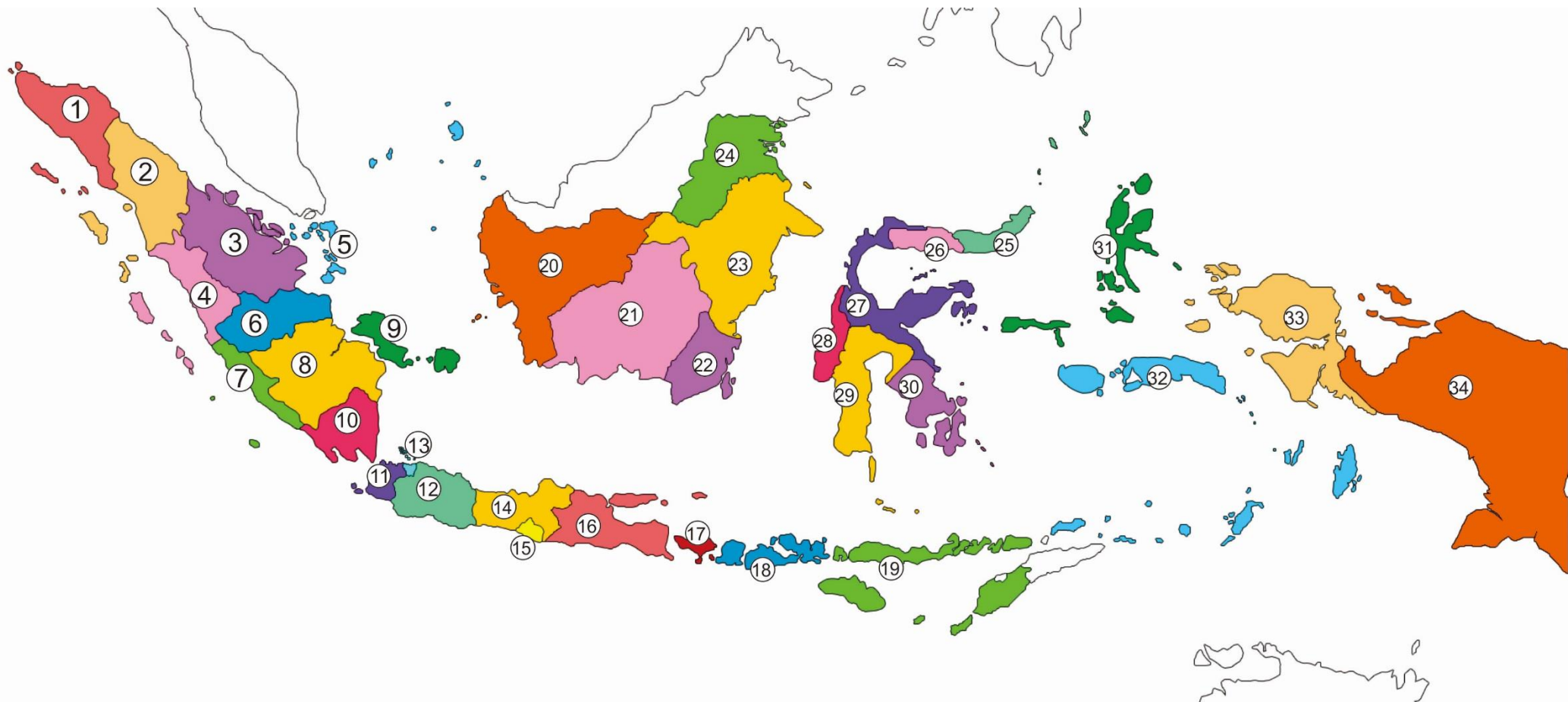
Kelas : .....

No. Absen : .....

**Petunjuk pengerjaan :**

1. Tulis nama kamu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Perhatikan video yang disajikan guru
3. Perhatikan peta yang terdapat di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD 1)
4. Jawablah pertanyaan pada kolom yang disediakan
  - a. Nama provinsi
  - b. Nama rumah adat
  - c. Bentuk rumah adat
  - d. Bahan pembuat rumah adat
  - e. Keunikan rumah adat
  - f. Nama tarian tradisional
  - g. Keunikan tarian
5. Buatlah peta konsep mengenai sikap yang harus dilakukan dalam keragaman budaya di Indonesia.

## PETA INDONESIA



<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>1</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>2</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>3</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>4</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	



<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>5</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>6</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>7</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>8</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>9</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>10</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>11</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>12</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>13</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>14</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>15</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>16</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>17</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>18</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>19</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>20</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	



<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>21</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>22</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>23</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>24</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>25</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>26</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>27</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>28</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>29</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>30</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

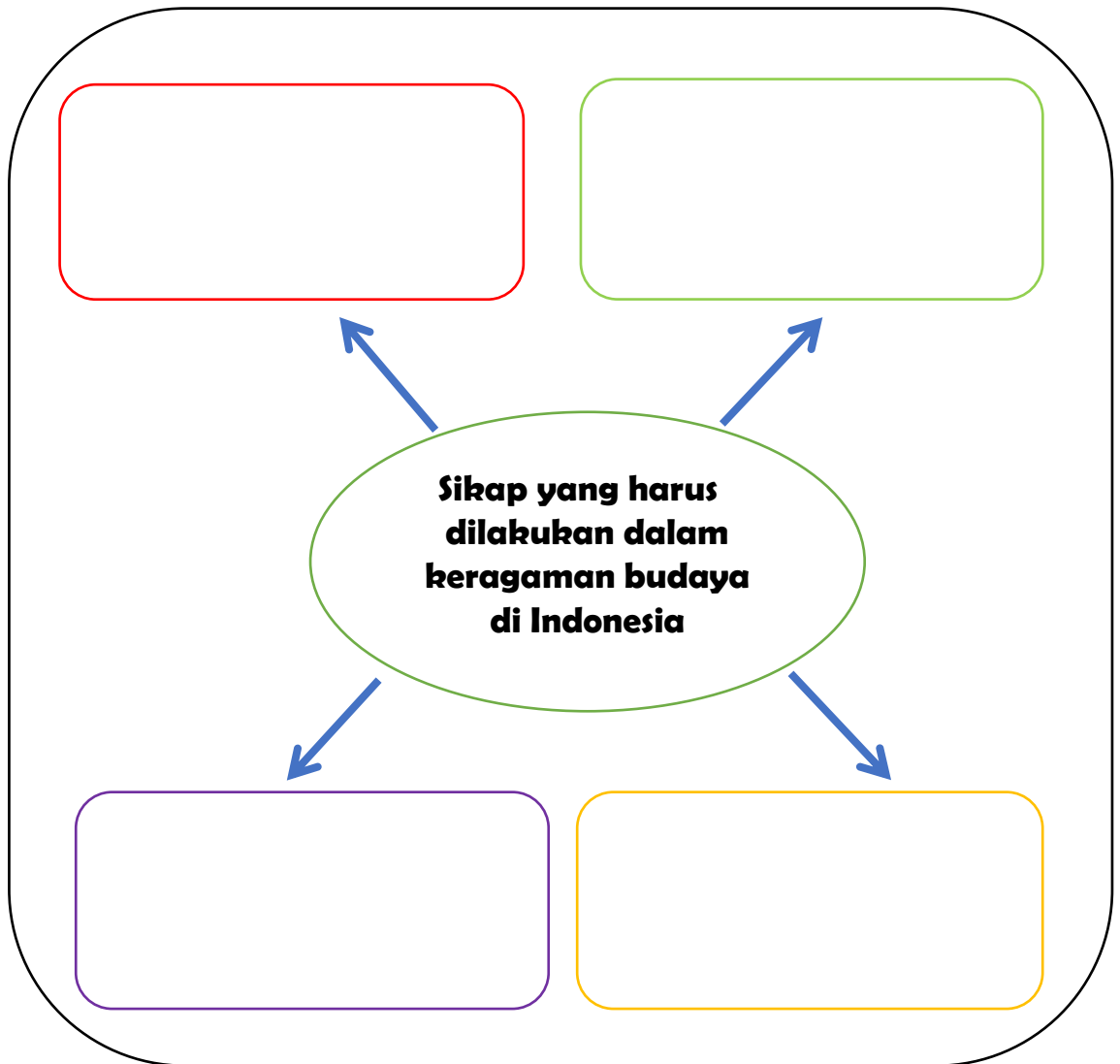
<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>31</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>32</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>33</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<b>34</b>	<b>Nama Provinsi</b>	
	<b>Nama rumah adat</b>	
	<b>Bentuk rumah adat</b>	
	<b>Bahan pembuat rumah adat</b>	
	<b>Keunikan rumah adat</b>	
	<b>Nama tarian tradisional</b>	
	<b>Keunikan tarian</b>	

Buatlah peta konsep mengenai sikap yang harus dilakukan dalam keragaman budaya di Indonesia





# LKPD 2

Tema 7

(Indahnya Keberagaman di Negeriku)

Subtema 2

(Indahnya Keragaman Budaya Negeriku)

Pembelajaran 3



Kegiatan :

Menuliskan hasil diskusi kelompok

Nama : .....

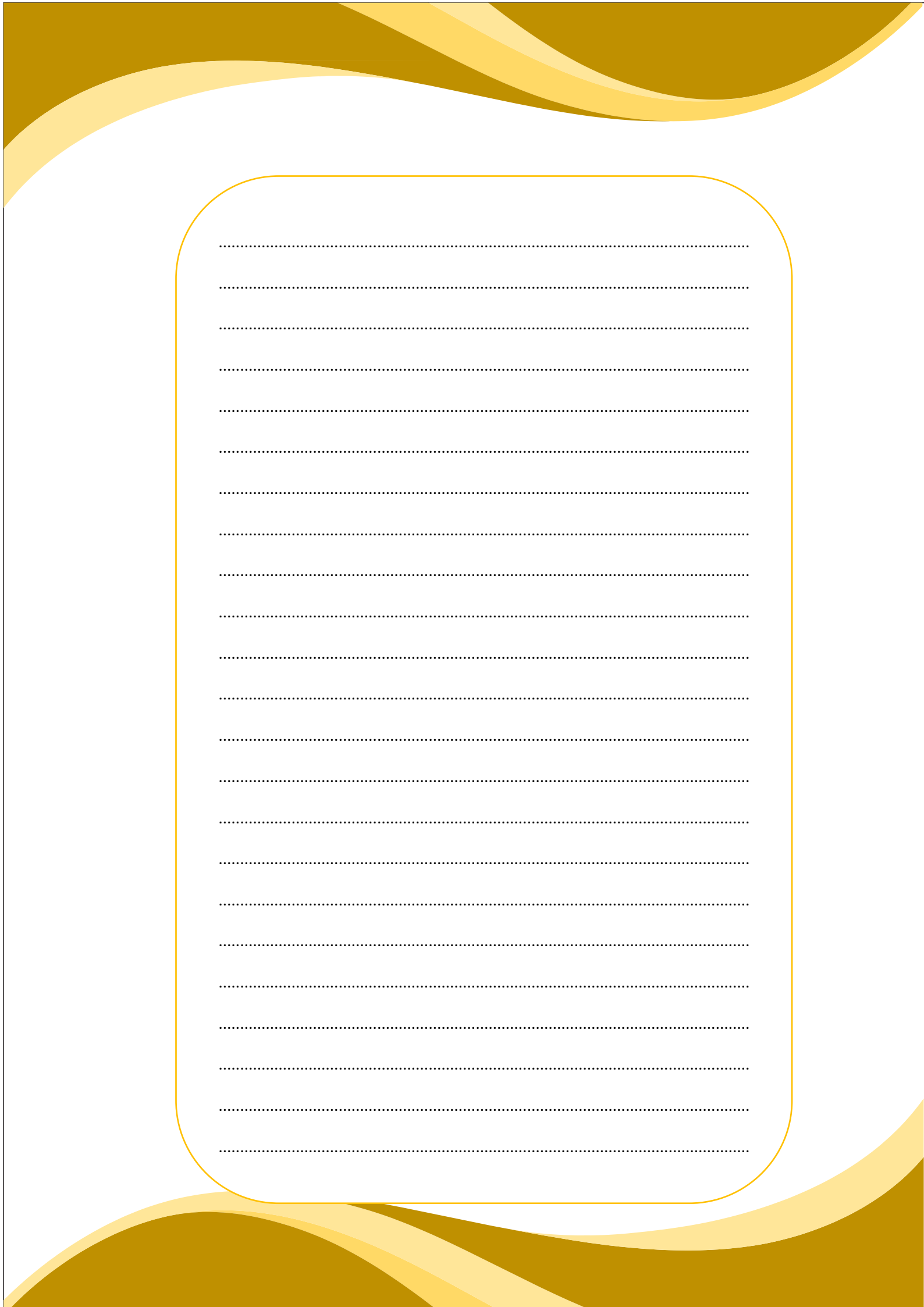
.....

Tanggal : .....

**Petunjuk pengerjaan :**

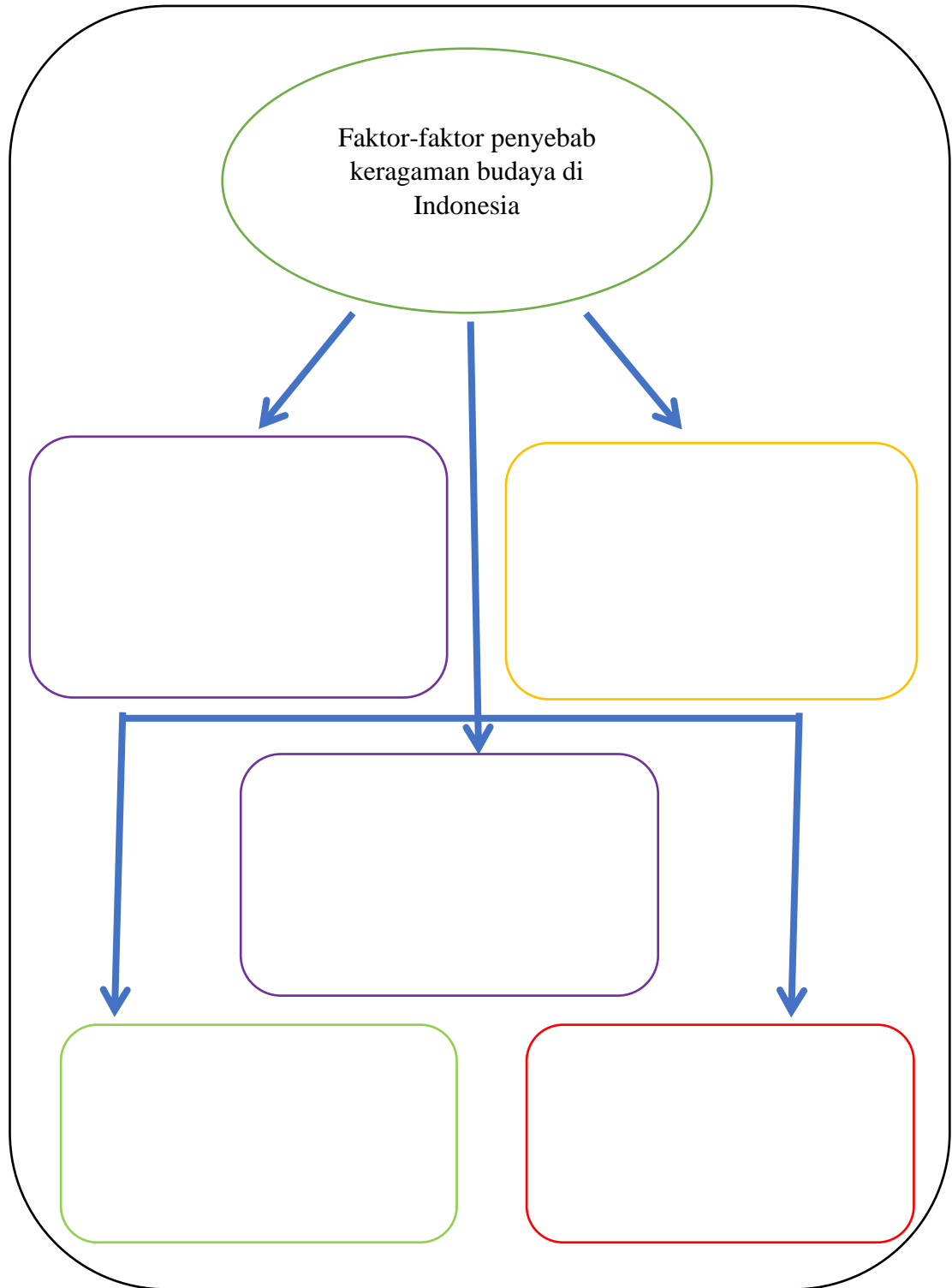
1. Tulis nama kalian pada kolom yang sudah disediakan
2. Perhatikan video yang ditayangkan guru
3. Tuliskan kesepakatan kelompok dari LKPD 1 pada kolom yang disediakan guru
4. Buatlah peta konsep mengenai faktor-faktor keragaman budaya di Indonesia





A large, vertically oriented rounded rectangle with a thin golden border. Inside this rectangle, there are 25 horizontal dotted lines, evenly spaced, providing a guide for handwriting practice.

4. Buatlah peta konsep mengenai faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia



5. Ceritakan hasil tugasmu kepada Bapak/ibu guru dan teman-temanmu.

## Lampiran 4

## KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

**Sekolah** : SDN Manyaran 01 Semarang  
**Kelas/Semester** : IV/2 (dua)  
**Tema** : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku  
**Subtema** : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku  
**Pembelajaran** : 3 (tiga)  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
						Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks.	C3	L 2	Disajikan teks tentang tarian tradisional, siswa dapat menemukan informasi yang sesuai di dalam teks.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1)

		3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.	C1	L1	Disajikan teks tentang tarian tradisional, siswa dapat menyebutkan informasi yang sesuai di dalam teks.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (2)
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.	P2	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan	3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.	C2	L1	Disajikan wacana keragaman di Indonesia, siswa menjelaskan faktor yang mempengaruhi.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (3)
		3.2.2 Mengidentifikasi keragaman	C1	L1	Disajikan wacana keragaman tarian tradisional, siswa dapat menyebutkan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (4,5)

	karakteristik ruang.	tarian tradisional di Indonesia			jenis tarian tradisional.				
		3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.	C1	L1	Disajikan wacana tentang rumah adat, siswa mengidentifikasi asal daerah rumah adat tersebut.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (6,7,8)
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tarian tradisional di Indonesia. 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV



PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	A1	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	A2	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	II

	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.	C2	L1	Disajikan wacana keragaman di Indonesia, siswa menjelaskan sikap yang harus dilakukan.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (9,10)
	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

### I. JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Kelas/ semester : IV (empat)/ 2 (dua)  
 Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia, IPS, PPKn)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					

15.					
Dst.					

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

## II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

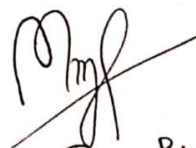
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Kelas/ semester : IV (empat)/ 2 (dua)  
 Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia, IPS, PPKn)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					

15.					
Dst.					

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

### III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

#### SOAL EVALUASI

Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Kelas/ semester	: IV (empat)/ 2 (dua)
Pembelajaran ke	: 3 (Bahasa Indonesia, IPS, PPKn)
Hari, tanggal	: .....
Alokasi waktu	: 15 menit

Nama : .....

Kelas : .....

**Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!**

***Bacalah bacaan di bawah ini! (untuk soal no 1 dan 2)***

#### Tari Kecak

Tari Kecak merupakan salah satu tarian tradisional Bali yang menjadi daya tarik kebudayaan Bali. Tari Kecak dimainkan oleh penari laki dalam jumlah yang banyak. Tari ini menggambarkan cerita pewayangan Ramayana dengan gerakan yang sederhana dan tanpa diiringi dengan alat musik apa pun kecuali suara ‘cak-cak-cak’ yang disuarakan oleh para penari.

Cerita dalam Tari Kecak terdiri dari lima bagian. Bagian pertama bercerita tentang perjalanan Rama dan Shinta di hutan dan bertemu dengan kijang emas. Bagian ini diakhiri dengan penculikan Shinta oleh Rahwana yang kemudian dibawa ke Alengka. Bagian kedua bercerita tentang kemunculan Hanoman sebagai utusan Rama dan Hanoman yang mengamuk di Kerajaan Alengka. Bagian ketiga bercerita tentang Rama yang datang menyelamatkan Shinta. Tetapi Rama kalah. Kemudian Rama diselamatkan oleh seekor burung garuda. Bagian keempat bercerita tentang pertempuran Rama dan Rahwana. Bagian terakhir bercerita tentang kemenangan Rama atas Rahwana dan bertemunya kembali Rama dengan Shinta.

Kostum atau busana khusus Tari Kecak menyesuaikan dengan lakon yang diperankannya. Kostum para penari hampir sama dengan Wayang Wong, namun dengan gaya khas Bali. Para pengiring hanya mengenakan celana hitam dan kain bermotif kotak-kotak berwarna hitam putih, dengan bunga yang diselipkan di salah

satu telinga mereka. Selain bunga, asesoris yang digunakan adalah gelang krincingan, tempat sesaji, dan topeng. Ada tiga topeng yang dikenakan oleh pemain utama, yaitu topeng Sugriwa, Hanoman, dan Rahwana.

1. Bagian Tari Kecak yang menceritakan tentang Rama yang datang menyelamatkan Sinta namun Rama kalah sehingga Rama diselamatkan oleh seekor burung garuda adalah bagian ....
  - a. pertama
  - b. kedua
  - c. ketiga
  - d. keempat
2. Aksesoris biasa digunakan dalam Tari Kecak adalah, *kecuali* ....
  - a. cincin
  - b. gelang krincingan
  - c. topeng
  - d. bunga
3. Perhatikan pernyataan berikut.
  - 1) Letak strategis wilayah Indonesia
  - 2) Kondisi negara kepulauan
  - 3) Perbedaan kondisi alam
  - 4) Perbedaan tingkat pendidikan
  - 5) Kemampuan adaptasiFaktor penyebab keragaman budaya di Indonesia ditunjukkan oleh pernyataan nomor ....
  - a. 1), 2), 3)
  - b. 2), 3), 4)
  - c. 3), 4), 5)
  - d. 1), 3), 5)



4. Perhatikan peta berikut.



Sumber : <https://pngimage.net/java-island-png/>

Berdasarkan peta tersebut, tari gambyong mendiami wilayah yang ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
5. Tari ini merupakan sebuah tarian selamat datang kepada tamu-tamu besar di Provinsi Jambi yang dimainkan oleh 9 orang penari perempuan, 3 orang penari laki-laki, 1 orang bertugas membawa payung dan 2 orang pengawal. Tarian ini menggambarkan ungkapan rasa putih hati masyarakat dalam menyambut tamu. Tari tradisional yang dimaksud adalah ....
- a. Serimpi
  - b. Bedhaya
  - c. Topeng
  - d. Sekapur Sirih
6. Seluruh provinsi di Indonesia memiliki rumah adat masing-masing. Salah satunya adalah Rumah Laikas yang terdapat diprovinsi ....
- a. Kalimantan Tengah
  - b. Irian Jaya
  - c. Sumatra Utara
  - d. Sulawesi Utara

7. Anita dan teman-temannya mengadakan liburan ke suatu daerah. Ketika sampai di daerah tersebut mereka mengunjungi rumah adat Gadang. Anita dan teman-temannya berlibur ke daerah....
- Bali
  - Sumatra Barat
  - DKI Jakarta
  - Papua
8. Rumah adat disamping merupakan rumah adat yang berasal dari ... dan nama rumah adat tersebut adalah ....
- Sumatra Barat, Rumah Gadang
  - Sulawesi Selatan, Rumah Tongkonan
  - Kalimantan, Rumah Dayak
  - Jawa Tengah, Rumah Joglo



Sumber : <https://www.pngfly.com/png->

9. Sikap yang tidak termasuk menghargai keragaman yang tumbuh di masyarakat, adalah ....
- tidak membedakan setiap suku bangsa
  - mencela tradisi yang tumbuh di masyarakat
  - tidak membanggakan suku sendiri
  - mendukung setiap kegiatan masyarakat
10. Terdapat banyak keragaman budaya di Indonesia, untuk dapat menjaga kesatuan bangsa dan supaya tetap rukun mari kita lakukan sikap-sikap berikut, *kecuali* ....
- tidak mencela agama lain
  - menghargai dan sopan
  - menghormati kepada orang yang kaya
  - saling toleransi

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI**

NO.	JAWABAN	SKOR	
		Jawaban Benar	Jawaban Salah
1.	C	1	0
2.	A	1	0
3.	A	1	0
4.	C	1	0
5.	D	1	0
6.	A	1	0
7.	B	1	0
8.	B	1	0
9.	B	1	0
10.	C	1	0
Jumlah Skor		10	0

**Pedoman penskoran**

$$S = R$$

(Arikunto 2012:188)

Keterangan :

S = *Score*R = *Right*

Jadi, skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

#### IV. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ semester : IV/II  
 Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Pembelajaran : 3

##### 1. Bahasa Indonesia

KD. 4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.

Rubrik Penilaian :

*Petunjuk: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan informasi baru				Keterampilan berbicara di depan kelas					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

Kriteria penskoran :

<b>Aspek</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Menuliskan informasi baru	Informasi ditulis dengan kalimat yang runtut, menggunakan bahasa baku, tulisan rapi, dan mudah dipahami.	Informasi ditulis dengan kalimat yang runtut, beberapa bagian belum menggunakan bahasa baku, tulisan rapi, dan mudah dipahami.	Informasi ditulis dengan kalimat yang runtut, beberapa bagian belum menggunakan bahasa baku, tulisan rapi tetapi dapat dipahami.	Informasi ditulis dengan kalimat yang kurang runtut, beberapa bagian belum menggunakan bahasa baku, tulisan rapi dan sulit dipahami.
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tetapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.

#### IV. (2) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ semester	: IV/II
Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 3

#### 2. IPS

KD. 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman tari tradisional di Indonesia.

4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Indonesia.

Rubrik Penilaian :

**Petunjuk:** Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

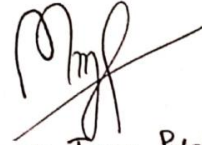
No	Nama siswa	Kriteria												Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan informasi baru				Keterampilan membuat laporan tertulis				Keterampilan berbicara di depan kelas					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															

8.															
Dst.															

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001



Kriteria penskoran :

Aspek	4	3	2	1
Menuliskan informasi baru	Menuliskan dengan tepat asal daerah dari tari tradisional dan rumah adat yang ditampilkan pada gambar dan mengapresiasi positif keunikannya.	Tidak dapat menuliskan dengan tepat asal daerah dari tari tradisional dan rumah adat yang ditampilkan pada gambar tetapi mengapresiasi positif keunikannya.	Menuliskan dengan tepat asal daerah dari tari tradisional dan rumah adat yang ditampilkan pada gambar tetapi mengapresiasi negatif keunikannya	Tidak dapat menuliskan dengan tepat asal daerah dari tari tradisional dan rumah adat yang ditampilkan pada gambar dan mengapresiasi negatif keunikannya.
Keterampilan membuat laporan tertulis	Alur cerita yang disampaikan sudah runtut, menggunakan bahasa baku, tulisan rapi dan mudah dipahami.	Alur cerita yang disampaikan sudah runtut, beberapa bagian belum menggunakan bahasa baku, tulisan rapi dan mudah dipahami.	Alur cerita yang disampaikan sudah runtut, beberapa bagian belum menggunakan bahasa baku, tulisan belum rapi tetapi dapat dipahami.	Alur cerita yang disampaikan belum runtut, beberapa bagian belum menggunakan bahasa baku, tulisan belum rapi dan sulit dipahami.
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

#### IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ semester : IV/II  
 Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Pembelajaran : 3

#### 3. PPKn

KD. 4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia

Rubrik Penilaian :

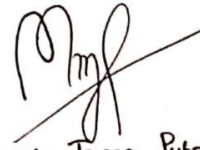
*Petunjuk: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan makna persatuan dan kesatuan				Keterampilan berbicara di depan kelas					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

Kriteria penskoran :

<b>Aspek</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Menuliskan makna persatuan dan kesatuan	Menuliskan dengan benar 4 sikap yang harus dilakukan dalam keragaman.	Hanya menuliskan dengan benar 3 sikap yang harus dilakukan dalam keragaman.	Hanya menuliskan dengan benar 2 sikap yang harus dilakukan dalam keragaman.	Hanya menuliskan dengan benar 1 sikap yang harus dilakukan dalam keragaman.
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tetapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.

### **SINTAKS MODEL *THINK PAIR SHARE***

1. Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai siswa.
2. Penyajian materi secara klasikal
3. Meminta siswa untuk berpikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru
4. Membentuk kelompok dengan saling berpasang-pasangan (2 orang) sebangku-sebangku dan mengutarakan hasil pemikirannya masing-masing
5. Memimpin diskusi kecil dan tiap kelompok mengungkapkan hasil diskusinya
6. Penghargaan bagi pasangan yang hasil diskusinya benar
7. Berawal dari kegiatan diskusi tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan atau menambah materi yang belum diungkapkan siswa
8. Penarikan kesimpulan
9. Penutup

**LAMPIRAN 23****PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN  
PERTEMUAN 2**

<b>Identitas Sekolah</b>	<b>: SDN Manyaran 01 Semarang</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7. Indahnnya Keberagaman di Negeriku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 2. Indahnnya Keberagaman Budaya di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran / Muatan Pembelajaran</b>	<b>: 4 / Bahasa Indonesia, IPS, PPKn</b>

**Kompetensi Inti :**

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

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
<b>IPS</b> 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Disiplin 5. Cinta Tanah Air 6. Bekerjasama 7. Percaya Diri 8. Toleransi 9. Mandiri	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia. 3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia. 3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik	1. Keragaman pakaian adat dan alat musik tradisional di Indonesia. 2. Menemukan informasi dari teks tentang	1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi yang ingin di capai. <b>(disiplin)</b> 2. Siswa membaca teks tentang	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	1 hari (6 jp x 35 menit)	Kusumawati, Heny. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu</i>

<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan</p>	<p>10. Jujur</p>	<p>tradisional di Indonesia. 3.2.7Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia 4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia. 4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman</p>	<p>3. Tindakan dalam melestarikan pakaian adat dan alat musik daerah di Indonesia.</p>	<p>Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau (<i>mengumpulkan informasi</i>) 3. Guru mengemukakan konsep/permasalahan dengan bertanya kepada siswa “keunikan apa yang terlihat dari setiap pakaian</p>	<p>Non Tes</p>	<p>Penilaian Kinerja</p>	<p>Rubrik Penilaian Kinerja</p>	<p><i>Kurikulum 2013.</i> Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.  Kusumawati, Heny. 2017. <i>Buku Siswa SD/MI Te,a 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik</i></p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	--------------------------	---------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



karakteristik ruang.		alat musik tradisional di Indonesia.		daerah dan alat musik tradisional”.					<i>Terpadu Kurikulum 2013.</i>
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama</p>		<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam</p>		<p>4. Siswa diminta mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p> <p>5. Siswa mengerjakan LKPD 1 secara individu (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>6. Siswa bersama guru</p>	<p>Non Tes</p> <p>Non Tes</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	<p>Lembar Jurnal Harian</p> <p>Lembar Jurnal Harian</p>		<p>Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>

<p>dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk</p>		<p>berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan</p>		<p>melakukan tanya jawab mengenai pakaian adat dan alat musik tradisional di daerah tempat tinggal siswa. (<i>menanya, mengumpulkan informasi, percaya diri</i>)</p> <p>7. Siswa diminta mendiskusikan dengan teman secara</p>	<p>Tes</p> <p>Non Tes</p>	<p>Tes Tertulis</p>	<p>Pilihan Ganda</p> <p>Rubrik Penilaian</p>		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	---------------------	----------------------------------------------	--	--

keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		pakaian adat di Indonesia. 4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat musik daerah di Indonesia.		berpasangan atas LKPD yang dikerjakan. 8. Guru menekankan kepada siswa mengenai beberapa		Penilaian Kinerja	n Kinerja		
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan		3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan 4.7.1 Menuliskan gagasan pokok dan informasi		contoh tindakan untuk melestarikan pakaian adat dan alat musik tradisional 9. Siswa dan guru	Tes  Non Tes	Tes Tertulis  Penilaian Kinerja	Pilihan Ganda  Rubrik Penilaian		

dengan bahasa sendiri.		baru dari teks bacaan.		<p>melakukan tanya jawab mengenai sikap yang harus dilakukan dalam keragaman. (<i>menanya</i>)</p> <p>10. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa selain melestarikan budaya, juga perlu bersyukur atas keragaman</p>			n Kinerja		
------------------------	--	------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------	--	--

				<p>yang ada dan kerja sama yang baik meskipun berbeda kebudayaan. <i>(bersyukur, cinta tanah air, toleransi)</i></p> <p>11. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berpasangan tentang permasalahan yang diberikan</p>					
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

				<p>guru dan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi. <i>(mengolah informasi, bekerja sama, toleransi)</i></p> <p>12. Masing-masing pasangan secara acak membacakan hasil diskusinya , dan guru mencatat di</p>					
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

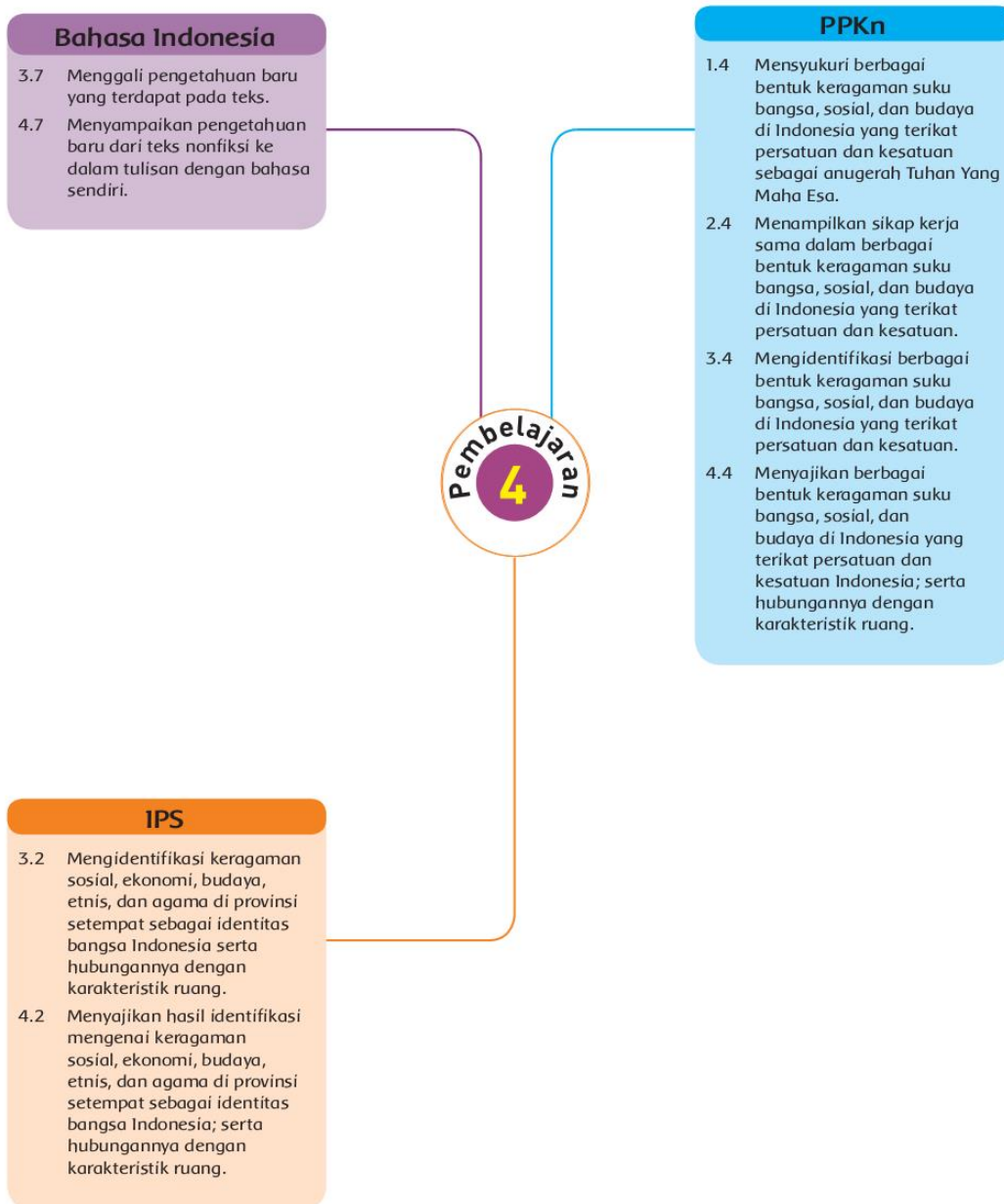
				<p>papan tulis dan mengelompokkan jawaban tersebut berdasarkan kriteria. <i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>13. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas keragaman</p>					
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

				yang ada di Indonesia. <i>(bersyukur, cinta tanah air, toleransi)</i>					
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--



## LAMPIRAN 24

## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Manyaran 01
Kelas/Semester	: IV/2 (dua)
Tema	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 4 (tiga)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

---

**A. Kompetensi Inti (KI)**

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

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai karakter
<b>IPS</b> 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Disiplin 5. Cinta Tanah Air

<p>identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasilidentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia</p> <p>3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia.</p> <p>3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia</p> <p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.</p>	<p>6. Bekerjasama</p> <p>7. Percaya Diri</p> <p>8. Toleransi</p> <p>9. Mandiri</p> <p>10. Jujur</p>
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	

<p>anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p>	
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p>	<p>3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.</p>	

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.	
---------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat membandingkan 34 keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar
3. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.
4. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa dapat membandingkan 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.
5. Dengan mendiskusikan keragaman pakaian adat, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman pakaian adat di Indonesia baik.
6. Dengan mendiskusikan keragaman alat musik tradisional siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia baik.
7. Dengan mendiskusikan keragaman budaya di Indonesia, siswa dapat menunjukkan 3 sikap bersyukur terhadap keragaman budaya di Indonesia dengan baik.

8. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman, siswa dapat menunjukkan 3 sikap kerja sama dengan baik.
9. Dengan mendiskusikan keragaman pakaian adat di Indonesia, siswa dapat menjelaskan 4 tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan benar.
10. Dengan mendiskusikan keragaman alat musik tradisional di Indonesia, siswa dapat menjelaskan 4 tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.
11. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa, dapat siswa mampu menyajikan 4 tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan tepat.
12. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa, dapat siswa mampu menyajikan 4 tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia dengan tepat.
13. Dengan membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa dapat menemukan 5 informasi baru yang terdapat pada teks dengan baik.
14. Dengan membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa mampu menuliskan 3 gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan dengan benar.

#### **D. Materi Pembelajaran**

##### **Materi Reguler :**

1. Keragaman pakaian adat dan alat musik tradisional di Indonesia.
2. Menemukan informasi dari teks tentang .
3. Tindakan dalam melestarikan pakaian adat di Indonesia.

##### **Materi Pengayaan :**

1. Keragaman ekonomi di Indonesia
2. Arti penting keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia.
3. Menemukan gagasan pokok dari teks “Cinta Tanah Air, Anak PAUD Aceh Tampilkan Tarian Jawa”.

**Materi Remedial :**

1. Keragaman pakaian adat, tari tradisional dan alat musik tradisional di Indonesia.
2. Menemukan informasi dari teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minagkabau.
3. Tindakan dalam melestarikan pakaian adat di Indonesia.

**Materi Kokurikuler :**

1. Tari tradisional Legong.

**E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Model : *Think Pair Share (TPS)*

Metode : Tanya jawab, Diskusi, Penugasan dan Ceramah

**F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran**

3. Media : Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*

4. Alat : LCD, laptop, *speaker*, papan tulis, dan spidol.

**G. Sumber Belajar**

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Siswa SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

**H. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pra Kegiatan	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar siswa.</li> <li>2. Siswa dikondisikan oleh guru secara fisik dan psikis.</li> <li>3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran. (<i>beriman, bertaqwa</i>)</li> <li>4. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” sebagai wujud rasa cinta tanah air. (<i>cinta tanah air</i>)</li> <li>5. Pembiasaan literasi dengan membaca buku kesukaan.</li> <li>6. Guru melakukan presensi siswa.</li> </ol> <p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang keragaman pakaian adat dan alat musik tradisional di Indonesia.</li> </ol>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



	<p>8. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “ABITA (Aku Bangga Indonesia Tanah Airku”. <i>(cinta tanah air)</i></p> <p>9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. <i>(disiplin, kerja sama)</i></p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Fase <i>Think</i></b></p> <p>10. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi yang ingin di capai. <i>(disiplin)</i></p> <p>11. Siswa membaca teks tentang Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau <i>(mengumpulkan informasi)</i></p> <p>12. Guru mengemukakan konsep/ permasalahan dengan bertanya kepada siswa “keunikan apa yang terlihat dari setiap pakaian daerah dan alat musik tradisional”.</p>	175 Menit

	<p>13. Siswa mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i></p> <p>14. Siswa mengerjakan LKPD 1 secara individu (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>15. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai pakaian adat dan alat musik tradisional di daerah tempat tinggal siswa. (<i>menanya, mengumpulkan informasi, percaya diri</i>)</p> <p>16. Guru mengemukakan permasalahan dengan bertanya kepada siswa “bagaimana cara melestarikan pakaian adat dan alat musik tradisional?”</p> <p><b>Fase Pair</b></p> <p>17. Siswa mendiskusikan dengan teman secara berpasangan</p> <p>18. Guru memutar video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> untuk kedua kalinya</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>19. Siswa mengamati video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> (<b>mengamati, mengumpulkan informasi</b>)</p> <p>20. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai sikap yang harus dilakukan dalam keragaman. (<b>menanya</b>)</p> <p>21. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berpasangan tentang permasalahan yang diberikan guru dan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi. (<b>mengolah informasi, bekerja sama, toleransi</b>)</p> <p><b>Fase Share</b></p> <p>22. Masing-masing pasangan secara acak membacakan hasil diskusinya , dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan jawaban tersebut berdasarkan kriteria. (<b>mengkomunikasikan</b>)</p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	23. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas keragaman yang ada di Indonesia. ( <i>bersyukur, cinta tanah air, toleransi</i> )	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan/ringkasan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Siswa mengerjakan evaluasi. (<i>jujur</i>)</li> <li>3. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.</li> <li>4. Guru memberikan tindak lanjut (<i>pengayaan dan remedial</i>).</li> <li>5. Guru memberi pesan untuk belajar materi selanjutnya.</li> <li>6. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa bersama. (<i>beriman, bertakwa</i>)</li> </ol>	20 enit

### I. Penilaian

No.	Muatan Pembelajaran	Penilaian	Teknik	Jenis	Bentuk
-----	---------------------	-----------	--------	-------	--------

1.	PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja

Semarang, 2020

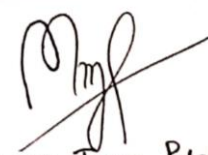
Mengetahui

Kepala SDN Manyaran 01 Semarang



**Murti Widati, S.Pd. SD**  
NIP. 19640328 198508 2 002

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri  
NIP. 19960505 201902 2 001

*Lampiran 1***BAHAN AJAR**

<b>Sekolah</b>	<b>: SDN Manyaran 01 Semarang</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: IV/2 (dua)</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 4 (empat)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 x 35 menit (1 Pertemuan)</b>

Kompetensi Dasar	Indikator
<b>IPS</b>	
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia. 3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia 3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia. 3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia. 4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.

<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p>
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi</p>	<p>3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.</p>

kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.
----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------



## Bahan Ajar Pokok

### Ragam Pakaian Adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat. Di beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa.

Apa saja nama-nama pakaian adat di Indonesia? Berikut beberapa nama pakaian adat di Indonesia.

Tabel Pakaian Adat di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Pakaian Adat
1.	Aceh	Elee Balang
2.	Sumatera Utara	Ulos
3.	Sumatera Barat	Bundo Kanduang, Limpapeh, Rumah Nan Gadang
4.	Riau	Teluk Belanga
5.	Bengkulu	Bengkulu
6.	Jambi	Melayu Jambi
7.	Kepulauan Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Kepulauan Riau
8.	Sumatera Selatan	Aesan Gede
9.	Bangka Belitung	Paksian
10.	Lampung	Talang Bawang
11.	Banten	Baju Pangsi
12.	Jakarta	Abang None/Betawi
13.	Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat
14.	Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah

15.	Yogyakarta	Kebaya Ksatrian
16.	Jawa Timur	Pesa'an
17.	Kalimantan Barat	Perang
18.	Kalimantan Timur	Urang Besunung
19.	Kalimantan Selatan	Pengantin Bagajah Gamuling Baular Lulut
20.	Kalimantan Tengah	Sinjang
21.	Kalimantan Utara	Kalimantan Utara
22.	Sulawesi Utara	Kulavi
23.	Gorontalo	Gorontalo
24.	Sulawesi Tengah	Baju Nggembe
25.	Sulawesi Barat	Baju Bodo
26.	Sulawesi Selatan	Toraja
27.	Sulawesi Tenggara	Babung Ginasamani
28.	Bali	Payes Agung
29.	NTB	Sumbawa
30.	NTT	Rote
31.	Maluku Utara	Pakaian Manteren Lamo
32.	Maluku	Baju Cele
33.	Papua Barat	Seruni
34.	Papua	Asmat

### **Ragam Alat Musik Tradisional**

Indonesia memiliki alat musik tradisional yang beragam. Di daerah tertentu terdapat alat musik tradisional yang biasa digunakan sebagai pengiring dalam upacara adat. Alat musik tradisional juga berfungsi sebagai alat untuk menghibur.

Tabel Daftar Alat Musik Tradisional di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Rumah Adat
1.	Aceh	Serunee Kalee
2.	Sumatera Utara	Aramba
3.	Sumatera Barat	Saluang
4.	Riau	Gambus Riau
5.	Bengkulu	Dol
6.	Jambi	Gambus Jambi
7.	Kepulauan Riau	Gendang Panjang
8.	Sumatera Selatan	Akordeon
9.	Bangka Belitung	Gendang Melayu
10.	Lampung	Bende
11.	Banten	Gendang
12.	Jakarta	Tehyan
13.	Jawa Barat	Angklung, Gamelan, bumbang
14.	Jawa Tengah	Gamelan, Calung
15.	Yogyakarta	Gamelan
16.	Jawa Timur	Gamelan
17.	Kalimantan Barat	Tuma
18.	Kalimantan Timur	Sampe
19.	Kalimantan Selatan	Panting
20.	Kalimantan Tengah	Japen
21.	Kalimantan Utara	Babun, Gambang, Rebab
22.	Sulawesi Utara	Kolintang
23.	Gorontalo	Ganda
24.	Sulawesi Tengah	Ganda
25.	Sulawesi Barat	Kecapi Sulawesi Barat
26.	Sulawesi Selatan	Keso

27.	Sulawesi Tenggara	Ladolado
28.	Bali	Genceng, Gamelan, Bumbang
29.	NTB	Serunai
30.	NTT	Sasando
31.	Maluku Utara	Fu
32.	Maluku	Nafiri
33.	Papua Barat	Guoto
34.	Papua	Tifa Totobuang Papua

### **Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau**

Setiap daerah mempunyai pakaian adat. Begitu pula dengan daerah Minang di Sumatra Barat. Pakaian adat bagi wanita Minang sering disebut Limpapeh Rumah Nan Gadang. Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang ini terdiri atas beberapa bagian. Setiap bagian memiliki keunikan masing-masing. Berikut ini adalah bagian-bagian dari Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang. Bagian paling atas adalah penutup kepala berbentuk runcing (gonjong) menyerupai bentuk atap rumah Minangkabau. Penutup kepala ini disebut tingkuluak. Namun, para pengantin biasanya memakai hiasan yang disebut suntiang.

Selanjutnya adalah baju adat yang disebut baju batabue. Baju ini penuh dengan hiasan benang emas yang melambangkan kekayaan alam Minangkabau. Corak hiasan benang emas beragam. Pada pinggir baju ada batas yang diberi benang emas dan disebut minsie. Baju bagian bawah berupa kain atau sarung yang disebut lambak. Kain sarung dapat berupa kain tenun atau kain songket. Wanita Minang juga mengenakan selendang yang disebut salempang.

Sebagai pelengkap, pakaian adat ini juga dilengkapi dengan perhiasan. Perhiasan yang dikenakan berupa gelang dan kalung. Gelang biasa disebut galang. Kalung biasa disebut dukuah.

### **Bahan Ajar Pengayaan**

*Diberikan kepada siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dengan menambahkan materi :*

## **IPS**

### **Keragaman Ekonomi di Indonesia**

Aktivitas ekonomi terdiri atas tiga bagian, yaitu: produksi, distribusi, dan konsumsi. Aktivitas ekonomi penduduk Indonesia disesuaikan dengan kondisi wilayah Indonesia. Sebagai negara kepulauan, wilayah Indonesia meliputi wilayah daratan dan perairan. Wilayah Indonesia juga mengandung potensi alam melimpah. Namun, potensi alamnya belum mampu dimanfaatkan secara optimal bagi kemakmuran penduduk Indonesia. Sebagai generasi penerus bangsa, kamu hendaknya ikut berperan aktif dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak.

Apa sajakah jenis aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat? Bergerak di bidang apa sajakah aktivitas ekonomi masyarakat? Berikut beberapa jenis aktivitas ekonomi dan bidang ekonomi terkait.

#### 1. Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertanian

Wilayah Indonesia berada di antara lintang  $6^{\circ}$  LU –  $11^{\circ}$ LS. Posisi ini menyebabkan wilayah Indonesia beriklim tropis. Wilayah Indonesia mendapatkan banyak sinar matahari dan curah hujan sepanjang tahun. Kondisi ini sangat mendukung aktivitas pertanian. Aktivitas pertanian juga didukung tingkat kesuburan tanah yang tinggi karena pengaruh banyaknya gunung api.

Banyak penduduk Indonesia melakukan aktivitas pertanian. Dengan mencermati kondisi geografis Indonesia, aktivitas pertanian dibedakan menjadi pertanian lahan basah dan pertanian lahan kering. Pertanian lahan basah membutuhkan banyak air, misalnya sawah irigasi dan sawah lebak. Pertanian lahan kering membutuhkan sedikit air, misalnya tegalan dan perkebunan. Jenis lahan apa yang cocok dikembangkan di daerahmu?

#### 2. Aktivitas Ekonomi di Bidang Peternakan

Di Indonesia banyak aktivitas peternakan dikelola masyarakat atau badan usaha. Aktivitas tersebut berupa peternakan unggas, peternakan hewan kecil, dan peternakan hewan besar. Beragamnya aktivitas ini menyediakan hasil ternak melimpah. Selanjutnya, hasil ternak dapat dikonsumsi oleh masyarakat.

Apa sajakah jenis hewan yang dibudidayakan masyarakat? Jenis hewan yang dibudidayakan sebagai berikut.

- a. Peternakan unggas, meliputi ayam, itik, burung, dan angsa.
- b. Peternakan hewan kecil, meliputi kelinci, kambing, dan domba.
- c. Peternakan hewan besar, meliputi sapi, kerbau, dan kuda.

Hasil peternakan tersebut meliputi telur, daging, kulit, susu, dan bulu. Tidak hanya untuk dikonsumsi masyarakat, hasil ternak juga dapat diolah menjadi berbagai kerajinan. Kerajinan dari hasil peternakan misalnya tas, sepatu, sandal, jaket, sarung tangan, dan kok (bola bulutangkis).

### 3. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perikanan

Sekitar dua per tiga luas wilayah Indonesia berupa perairan. Fakta inilah yang menjadikan Indonesia dikenal dengan sebutan negara maritim. Luasnya wilayah perairan menyimpan potensi kekayaan alam melimpah. Potensi ini dimanfaatkan masyarakat untuk mengembangkan aktivitas perikanan. Aktivitas perikanan dilakukan secara tradisional. Kondisi ini menyebabkan produksi hasil perikanan di Indonesia belum optimal.

Aktivitas perikanan dikelompokkan menjadi perikanan tangkap dan perikanan budi daya. Aktivitas perikanan tangkap dilakukan oleh nelayan dengan cara menangkap ikan di laut. Dahulu nelayan mengandalkan angin untuk menggerakkan perahu. Nelayan memanfaatkan angin darat untuk pergi melaut dan angin laut untuk kembali ke daratan. Kini nelayan sudah menggunakan mesin penggerak kapal (motor) untuk menggerakkan perahu.

Bagaimana dengan aktivitas perikanan budi daya? Aktivitas perikanan budi daya dilakukan di darat atau di perairan payau. Budi daya ikan di darat dilakukan di kolam, sungai, sawah (mina padi), waduk (bendungan), atau danau. Contohnya budi daya ikan lele, mas, nila, dan mujair. Budi daya ikan di perairan payau dilakukan di tambak di pesisir pantai.

### 4. Aktivitas Ekonomi di Bidang Kehutanan

Dahulu hamparan hutan hijau Indonesia pernah dijuluki "karpet hijau". Julukan ini karena hutan Indonesia tampak hijau dilihat dari udara. Hijainya hutan dipengaruhi oleh iklim tropis yang ada di Indonesia. Kawasan hutan Indonesia

mengandung keragaman sumber daya hayati. Belum lagi potensi hasil hutan yang terdiri atas hasil hutan kayu dan hasil hutan nonkayu (misalnya: kina, karet, damar, dan sagu). Potensi ini menjadikan Indonesia sebagai negara pengekspor kayu. Bagi Indonesia, hasil ekspor kayu menjadi salah satu sumber pendapatan negara.

Aktivitas kehutanan juga perlu memperhatikan kelestarian hutan. Mengapa? Lestarinya hutan berdampak terhadap kehidupan manusia dan makhluk hidup yang tinggal di hutan. Kelestarian hutan dapat dijaga dengan cara antara lain melakukan tebang pilih dan melakukan penghijauan (reboisasi) lahan gundul. Hijaunya hutan Indonesia dapat menjadi "paru-paru dunia". Tidak hanya memberikan manfaat ekonomis, hutan juga memiliki fungsi lain. Adapun fungsi hutan yaitu sebagai penyimpan cadangan air tanah, penyeimbang iklim, serta tempat habitat flora dan fauna. Bahkan, kawasan hutan juga dimanfaatkan untuk objek wisata. Karena banyaknya manfaat hutan, kelestarian hutan hendaknya selalu dijaga.

### **PPKn**

Arti Penting Memahami Keragaman dalam Masyarakat Indonesia  
Keragaman masyarakat Indonesia hendaknya kita pahami bersama sebagai kelebihan bangsa Indonesia yang bisa memperkaya khasanah budaya nasional. Kita harus bisa menerima keragaman dalam masyarakat dengan bijaksana. Dan kita hendaknya bisa menjadikan keragaman yang ada sebagai alat untuk mempererat persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Kurang memahami keragaman dalam masyarakat Indonesia dapat menimbulkan dampak negatif bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Beberapa dampak negatif tidak adanya pemahaman atas keragaman dalam masyarakat Indonesia sebagai berikut.

1. Terjadinya konflik, baik konflik ras, konflik antarsuku, maupun konflik antaragama.
2. Perpecahan (disintegrasi) bangsa. Perpecahan bangsa ini bisa terjadi karena terdapat konflik sosial dalam kehidupan masyarakat, baik karena perbedaan ekonomi, status sosial, ras, suku, agama, dan hasil kebudayaan.

3. Memandang masyarakat dan kebudayaan sendiri lebih baik serta merendahkan masyarakat dan kebudayaan lain. Sikap ini dapat mendorong terjadinya konflik antarkelompok.
4. Semangat nasionalisme berlebihan sehingga menganggap rendah bangsa lain.
5. Mempersulit pemerintah dalam menetapkan kebijakan pembangunan.
6. Menghambat usaha pembangunan dan pemerataan sarana dan prasarana.
7. Kurangnya partisipasi masyarakat dalam pembangunan.

Dampak negatif tersebut dapat kita hindari. Segenap bangsa Indonesia harus menyadari bahwa keanekaragaman yang ada dalam masyarakat Indonesia telah menjadi identitas kebangsaan yang tumbuh dan berkembang jauh sebelum bangsa ini menjadi satu kesatuan yang utuh, yakni Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). *Bhinneka Tunggal Ika* yang dicetuskan oleh Mpu Tantular pada abad XIV ini telah menjadi simbol sekaligus menjadi semboyan persatuan bangsa kita sejak dari dahulu, mulai dari Sabang sampai Merauke. Oleh karena itu, kita hendaknya bisa saling menghargai atau bersikap toleran dalam keragaman.

Banyak bentuk tindakan yang mencerminkan sikap toleran dalam keragaman, antara lain sebagai berikut.

1. Menghargai perbedaan dalam masyarakat, baik perbedaan suku, agama, ras, budaya, maupun golongan.
2. Hidup berdampingan secara damai dengan orang lain meskipun berbeda suku, agama, ras, budaya, maupun golongan.
3. Berinteraksi dengan baik tanpa ada sekat perbedaan suku, agama, ras, budaya, dan golongan.

Selain itu, sikap saling menghargai dan toleransi dapat kita tunjukkan dengan menghindari tindakan-tindakan yang bisa memecah belah persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Beberapa sikap yang hendaknya kita hindari seperti berikut.

1. Memaksakan kehendak kepada orang lain.
2. Acuh tak acuh dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.
3. Menonjolkan suku, agama, ras, golongan, dan budaya tertentu.



4. Mementingkan suku bangsa sendiri atau sikap yang menganggap suku bangsanya lebih baik daripada suku bangsa yang lain.
5. Cenderung memaksakan kehendak dan berani menempuh tindakan melanggar norma untuk mencapai tujuan.
6. Mencari keuntungan diri sendiri (mementingkan diri sendiri) daripada untuk kesejahteraan orang lain.

### **Bahasa Indonesia**

#### **Cinta Tanah Air, Anak PAUD Aceh Tampilkan Tarian Jawa**

Yayasan Sukma Bangsa Bireuen menggelar lomba seni tari kreasi nusantara. Lomba ini diikuti oleh sembilan grup tari dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kabupaten Bireuen, Aceh. Anak-anak dari PAUD tampil lucu dengan seragam unik. Penampilan mereka benar-benar menyedot perhatian ratusan pengunjung.

Kebanyakan peserta lomba menampilkan tari daerah Aceh. Di antara peserta ada yang menampilkan tari Ranup Lam Puan, Bungong Jeumpa, dan Tarek Pukat. Namun, ada pula beberapa peserta menampilkan seni tari dari provinsi lain di Indonesia. Salah satu di antaranya yakni PAUD Tun Sri Lanang. Anak-anak dari PAUD Tun Sri Lanang menyuguhkan tari Cublak-Cublak Suweng dari Jawa. Tujuh anak laki-laki menyajikan tarian. Mereka mengenakan kostum yang sederhana. Namun, gaya kocak anak-anak dalam menampilkan tarian berhasil memukau para penonton. “Kita ingin menampilkan sajian yang berbeda. Kita juga ingin menunjukkan kebhinekaan tari di Indonesia,” kata Ibu Surya Murni, pendidik pada PAUD Tun Sri Lanang.

Menurut Ibu Surya Murni, anak usia PAUD seharusnya diperkenalkan dengan keragaman suku bangsa agar bisa melestarikannya kelak. “Tanpa mengesampingkan kearifan lokal, sewajarnya anak-anak ditanamkan rasa cinta tanah air dengan aneka ragam suku dan budaya yang ada di Indonesia,” tambah Ibu Surya Murni.

Lomba seni tari kreasi anak-anak PAUD merupakan pendekatan dasar agar anak cinta budaya bangsanya. Semoga ke depan banyak pihak yang menyelenggarakan acara lomba tari agar mendukung upaya mewarisi budaya-

budaya Nusantara. Acara lomba tari sekaligus sebagai ajang kreativitas anak usia dini agar tampil percaya diri di hadapan banyak orang.

### **Bahan Ajar Remedial**

#### **IPS**

Keragaman pakaian adat, tari tradisional dan alat musik tradisional di Indonesia.

#### **PPKn**

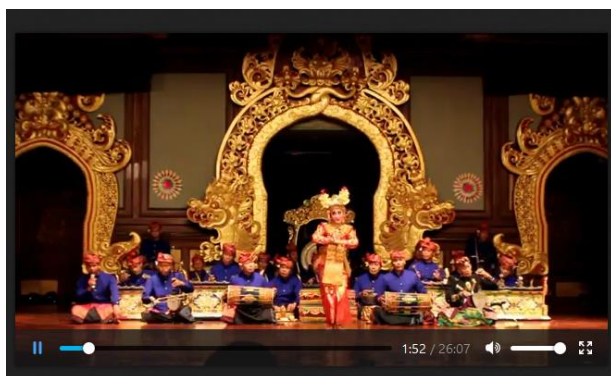
Tindakan dalam melestarikan pakaian adat di Indonesia.

#### **Bahasa Indonesia**

Menemukan informasi dari teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau.

### **Bahan Ajar Kokurikuler :**

Tari tradisional Legong yang berasal dari Bali



## Lampiran 2

**MEDIA PEMBELAJARAN**

**Sekolah** : SDN Manyaran 01 Semarang  
**Kelas/Semester** : IV/2 (dua)  
**Tema** : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
**Subtema** : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
**Pembelajaran** : 4 (empat)  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
<b>IPS</b> 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia. 3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia.	1. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> , siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>

<p>hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasilidentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia.</p> <p>3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia</p> <p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.</p>	<p>2. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat membandingkan 34 keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar</p> <p>3. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.</p> <p>4. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat membandingkan 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>5. Dengan mendiskusikan keragaman pakaian adat, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman pakaian adat di Indonesia baik.</p> <p>6. Dengan mendiskusikan keragaman alat musik tradisional siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia baik.</p>	
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>1. Dengan mendiskusikan keragaman budaya di Indonesia, siswa dapat menunjukkan 3 sikap bersyukur terhadap keragaman budaya di Indonesia dengan baik.</p> <p>2. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman,</p>	<p>Video animasi berbantuan <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i></p>

<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan .</p>	<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>siswa dapat menunjukkan 3 sikap kerja sama dengan baik.</p>	
<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p>	<p>3. Dengan mendiskusikan keragaman pakaian adat di Indonesia, siswa dapat menjelaskan 4 tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan benar.</p>	
<p>3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p>	<p>3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p>	<p>4. Dengan mendiskusikan keragaman alat musik tradisional di Indonesia, siswa dapat menjelaskan 4 tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.</p>	
<p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p>	<p>5. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa, dapat siswa mampu menyajikan 4 tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan tepat.</p>	
<p>4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat</p>	<p>4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat</p>	<p>6. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman</p>	

	musik tradisional di Indonesia.	siswa, dapat siswa mampu menyajikan 4 tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia dengan tepat.	
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.</p> <p>4.7.1 Menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.</p>	<p>1. Dengan membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa dapat menemukan 5 informasi baru yang terdapat pada teks dengan baik.</p> <p>2. Dengan membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa mampu menuliskan 3 gagasan pokok dan</p>	<p>Teks “Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau”</p>

		informasi baru dari teks bacaan dengan benar.	
--	--	-----------------------------------------------	--



## MEDIA PEMBELAJARAN

### Teks “Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau”

#### Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau

Setiap daerah mempunyai pakaian adat. Begitu pula dengan daerah Minang di Sumatra Barat. Pakaian adat bagi wanita Minang sering disebut Limpapeh Rumah Nan Gadang. Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang ini terdiri atas beberapa bagian. Setiap bagian memiliki keunikan masing-masing. Berikut ini adalah bagian-bagian dari Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang. Bagian paling atas adalah penutup kepala berbentuk runcing (gonjong) menyerupai bentuk atap rumah Minangkabau. Penutup kepala ini disebut tingkuluak. Namun, para pengantin biasanya memakai hiasan yang disebut sutiang.

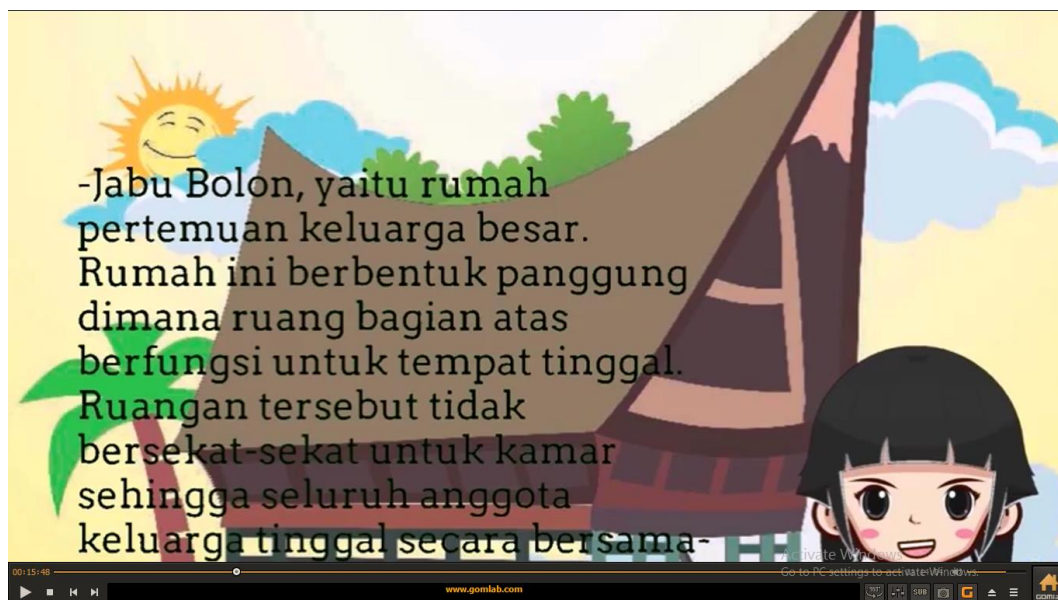
Selanjutnya adalah baju adat yang disebut baju batabue. Baju ini penuh dengan hiasan benang emas yang melambangkan kekayaan alam Minangkabau. Corak hiasan benang emas beragam. Pada pinggir baju ada batas yang diberi benang emas dan disebut minsie. Baju bagian bawah berupa kain atau sarung yang disebut lambak. Kain sarung dapat berupa kain tenun atau kain songket. Wanita Minang juga mengenakan selendang yang disebut salempang.



(Gambar Pakaian adat Minangkabau)

Sebagai pelengkap, pakaian adat ini juga dilengkapi dengan perhiasan. Perhiasan yang dikenakan berupa gelang dan kalung. Gelang biasa disebut galang. Kalung biasa disebut dukuah.

Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*



## Lampiran 3

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

**Sekolah** : SDN Manyaran 01 Semarang  
**Kelas/Semester** : IV/2 (dua)  
**Tema** : 7. Indah nya Keragaman di Negeriku  
**Subtema** : 2. Indah nya Keragaman Budaya Negeriku  
**Pembelajaran** : 4 (empat)  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
<b>IPS</b> 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta	3.2.8 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia. 3.2.9 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia.	7. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> , siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar.	LKPD 1 Menuliskan keunikan yang terlihat dari setiap pakaian adat dan alat

<p>hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasilidentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.10 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia.</p> <p>3.2.11 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia</p> <p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.</p>	<p>8. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat membandingkan 34 keragaman pakaian adat di Indonesia dengan benar</p> <p>9. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat mengidentifikasi 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.</p> <p>10. Melalui kegiatan mengamati media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>, siswa dapat membandingkan 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.</p>	<p>musik tradisional.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------

		<p>11. Dengan mendiskusikan keragaman pakaian adat, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman pakaian adat di Indonesia baik.</p> <p>12. Dengan mendiskusikan keragaman alat musik tradisional siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai 34 keragaman alat musik tradisional di Indonesia baik.</p>	
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>7. Dengan mendiskusikan keragaman budaya di Indonesia, siswa dapat menunjukkan 3 sikap bersyukur terhadap keragaman budaya di Indonesia dengan baik.</p> <p>8. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman,</p>	<p>LKPD 2</p> <p>Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian adat dan alat musik tradisional.</p>

<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan .</p>	<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>siswa dapat menunjukkan 3 sikap kerja sama dengan baik.</p>	
<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.</p>	<p>9. Dengan mendiskusikan keragaman pakaian adat di Indonesia, siswa dapat menjelaskan 4 tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan benar.</p> <p>10. Dengan mendiskusikan keragaman alat musik tradisional di Indonesia, siswa dapat menjelaskan 4 tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia dengan benar.</p>	
<p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat</p>	<p>11. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman siswa, dapat siswa mampu menyajikan 4 tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan tepat.</p> <p>12. Dengan mendiskusikan sikap yang harus dilakukan dalam keragaman</p>	

	musik tradisional di Indonesia.	siswa, dapat siswa mampu menyajikan 4 tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia dengan tepat.	
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.</p> <p>4.7.1 Menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.</p>	<p>3. Dengan membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa dapat menemukan 5 informasi baru yang terdapat pada teks dengan baik.</p> <p>4. Dengan membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa mampu menuliskan 3 gagasan pokok dan</p>	<p>LKPD 1</p> <p>Menyajikan gagasan pokok dan informasi baru dari teks “Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau”.</p>

		informasi baru dari teks bacaan dengan benar.	
--	--	-----------------------------------------------	--



# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/Semester : IV / 2 (dua)

Tema : 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku

Subtema : 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku

Pembelajaran : 4

Nama :

No. Absen :

Tanggal :

Kegiatan :

- Menyajikan gagasan pokok dan informasi baru dari teks
- Menuliskan keunikan yang terlihat dari setiap pakaian daerah.
- Menuliskan keunikan yang terlihat dari setiap alat musik tradisional

---

## Petunjuk pengerjaan :

1. Tulis nama kalian pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat teks berikut.
3. Perhatikan beberapa gambar pakaian adat dan alat musik tradisional di Indonesia.
4. Tuliskan nama provinsi asal setiap gambar pakaian adat dan alat musik tradisional.
5. Tuliskan keunikan yang terlihat pada setiap pakaian adat dan alat musik tradisional.

Bacalah dengan cermat teks berikut !

### **Keunikan Pakaian Adat dan Alat Musik Suku Gayo**

Setiap daerah mempunyai pakaian adat dan alat musik tradisional. Begitu pula dengan suku Gayo di Aceh. sejak dahulu kala masyarakat suku Gayo sudah memiliki pakaian adat yang khas. Dulu, pakaian adat ini hanya dipakai oleh raja-raja. Namun, seiring berkembangnya waktu pakaian adat sudah dapat dimiliki oleh setiap orang di dalam masyarakat suku Gayo.

Pada ukiran pakaian adat tersebut diaplikasikan berbagai nilai dan norma yang mengatur kehidupan masyarakat suku Gayo. Pakaian adat suku Gayo disebut

dengan kerawang. Kerawang memiliki corak dan jenis yang berbeda-beda. Kerawang Gayo sudah beredar luas hingga ke seluruh nusantara. Seiring dengan berkembangnya tren dan mode dalam berpakaian, pakaian adat Gayo ini pun mendapat sentuhan modernisasi.



Gambar pakaian adat laki-laki dan perempuan Suku Gayo.

Selanjutnya adalah alat musik tradisional suku Gayo. Walaupun masyarakat suku Gayo memiliki alat musik tetapi menariknya, ternyata tarian tradisional suku Gayo tidak menggunakan alat musik. Semua tarian tradisional suku Gayo di Gayo Lues hanya menggunakan tubuh sebagai alat musiknya. Misalnya dengan bertepuk tangan, menghentak kaki, memetik jari. Adapun alat-alat musik yang dimiliki suku Gayo biasanya hanya digunakan untuk perayaan tertentu. Alat musik tradisional yang populer di dalam masyarakat suku Gayo adalah canang, popo, teganing (kecapi) dan suling (seruling)

Canang adalah alat musik pukul yang sangat populer dalam kehidupan masyarakat Gayo. Canang dalam bahasa Gayo memiliki arti yang sama dengan canang yang terdapat dalam bahasa Melayu atau bahasa Indonesia, yaitu 'gong kecil' yang berguna untuk memberi pengumuman atau menguar-nguarkan, tanda ada keramaian atau pesta besar. Canang biasa dipakai pada saat acara *tawar kampung*, hantaran pengantin, dan acara *ngude*.



Gambar orang sedang memainkan Canang. (Foto: lintasgayo)

Alat musik masyarakat suku Gayo yang khas lainnya adalah popo. Kata ine, popo memiliki kemiripan dengan alat musik salah satu suku di Papua. Alat musik tersebut bernama pikon. Popo dan pikon memiliki kemiripan karena dibuat dari bambu. Ujung-ujungnya kemudian diikat dengan benang. Selanjutnya dimainkan dengan cara ditiup sambil memetik, dan menarik ulur benang. Popo alat musik tiup yang pernah sangat populer dalam kehidupan masyarakat Gayo. Namun, sayangnya generasi muda suku Gayo saat ini sedikit sekali yang bisa memainkannya. Alat musik ini bahkan sudah hampir punah.



Gambar popo. (Foto: Mustaqim)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *kecapi* bermakna ‘alat musik petik tradisional yang berdawai (bersenar) tiga, lima, enam tidak bergaris nada dan dimainkan dengan jari’. Kecapi merupakan alat musik yang pernah sangat populer dalam kehidupan masyarakat Gayo. Kecapi a masyarakat Gayo ini terbuat dari bambu betung. Dalam suku Gayo alat ini bernama teganing. Perhatikan gambar berikut.



Gambar kecapi atau teganing. (Foto: Mustaqim)

Suling atau biasa disebut seruling merupakan musik yang khas dalam masyarakat suku Gayo. Seruling ini dibuat dari bambu. Biasanya seruling suku Gayo memiliki suara yang khas dibandingkan seruling pada umumnya.



Gambar seorang seniman Gayo sedang memainkan suling.

(Foto: lintaseavo)





1. Tuliskan ide pokok dari setiap paragraf. Tuliskan dalam bentuk berikut.

<b>Paragraf Ke-</b>	<b>Ide Pokok</b>
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6	
7	





3. Perhatikan beberapa gambar pakaian adat dan alat musik tradisional di Indonesia.

No	Asal daerah	Pakaian adat	Alat musik tradisional
1		 <p>Nama : ulee balang Keunikan :</p>	 <p>Nama : serunee kalee Keunikan :</p>
2		 <p>Nama : ulos Keunikan :</p>	 <p>Nama : arumba Keunikan :</p>

3	 <p>Nama : paksian Keunikan :</p>	 <p>Nama : gendang melayu Keunikan :</p>	
4	 <p>Nama : baju pangsi</p>	 <p>Nama : gendang banten</p>	



		Keunikan :	Keunikan :
5	 <p>Nama : kebaya jawa tengah Keunikan :</p>	 <p>Nama : calung jateng Keunikan :</p>	

6



Nama : pesa'an  
Keunikan :



Nama :  
Keunikan :


7





Nama : perang  
Keunikan :



Nama :  
Keunikan :

8		 <p>Nama : baju cele Keunikan :</p>	 <p>Nama : Keunikan :</p>
9		 <p>Nama : baju nggembe Keunikan :</p>	 <p>Nama : ganda Keunikan :</p>

10		 <p>Nama : payas agung (bali) Keunikan :</p>	 <p>Nama : genceng Keunikan :</p>

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Kelas/Semester : IV / 2 (dua)

Tema : 7 Indahnnya Keberagaman di Negeriku

Subtema : 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku

Pembelajaran : 4

Anggota Kelompok :

1. ....

2. ....

Kegiatan :

- Menuliskan hasil diskusi kelompok
- Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian adat dan alat musik tradisional.

---

### Petunjuk pengerjaan :

1. Tulis nama kalian pada kolom yang sudah disediakan.
2. Perhatikan video yang ditayangkan guru
3. Tuliskan kesepakatan kelompok dari LKPD 1 pada kolom yang disediakan guru

Jawab :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

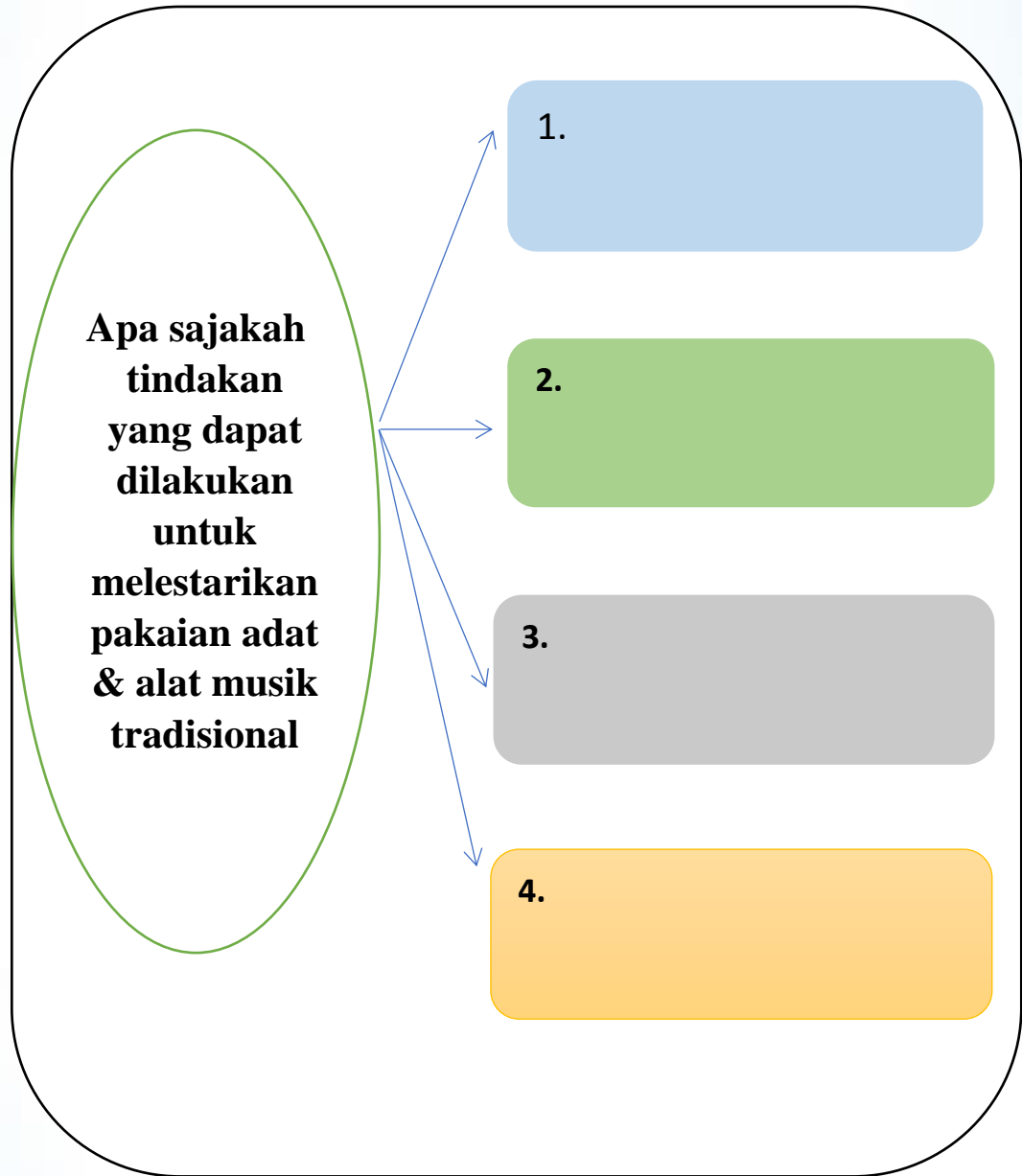
.....

.....



A large, rounded rectangular area with a blue border, containing 25 horizontal dotted lines for writing.

4. Diskusikan dengan teman sekelompok mengenai tindakan melestarikan pakaian adat dan alat musik tradisional.



4. Ceritakan hasil diskusi kelompok di depan guru dan kelompok lain.

## Lampiran 4

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN**

**Sekolah** : SDN Manyaran 01 Semarang  
**Kelas/Semester** : IV/2 (dua)  
**Tema** : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
**Subtema** : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
**Pembelajaran** : 3 (tiga)  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
						Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia.	C1	L1	Disajikan wacana tentang pakaian adat di suatu daerah, siswa dapat mengidentifikasi	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1)



	setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.		C4	L3	nama pakaian adat tersebut. Disajikan gambar pakaian adat, siswa dapat				(2)
		3.2.5 Membandingkan keragaman pakaian adat di Indonesia	C4	L3	mengidentifikasi asal daerah dengan tepat. Disajikan tabel nama daerah dan gambar pakaian adat, siswa dapat membandingkan pakaian adat tersebut.				(3)

		3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional di Indonesia.	C1	L1	Disajikan wacana tentang alat musik tradisional, siswa dapat mengidentifikasi	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (4,5)
		3.2.7 Membandingkan keragaman alat musik tradisional di Indonesia.	C4	L3	nama alat musik tersebut. Disajikan wacana dan gambar alat musik tradisional, siswa dapat membandingkan alat musik tradisional tersebut.				(6)

	4.2 Menyajikan hasilidentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia. 4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.	P3  P3	-  -	-  -	Non tes  Non tes	Unjuk kerja  Unjuk kerja	Rubrik  Rubrik	IV  IV
PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di	1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai	A1	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I

	Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	anugerah Tuhan Yang Maha Esa.							
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	A2	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	II
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku	3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan	C2	L1	Disajikan wacana keragaman di Indonesia, siswa	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III

	bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	pakaian adat di Indonesia.			menjelaskan tindakan yang dapat dilakukan untuk melestarikan pakaian adat. Disajikan wacana keragaman di Indonesia, siswa menjelaskan sikap yang harus dilakukan untuk melestarikan alat musik tradisional.				(7)
		3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.	C2	L1		Tes	Tertulis	Pilihan ganda	(8)
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku	4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

	bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	pakaian adat di Indonesia. 4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.	C1		Disajikan teks tentang kesenian di Indonesia, siswa menentukan gagasan pokok paragraf dan informasi yang sesuai	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (9,10)
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi	4.7.1 Menyajikan gagasan pokok dan informasi	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

	kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	baru dari teks bacaan.							
--	----------------------------------------------	---------------------------	--	--	--	--	--	--	--

## II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Kelas/ semester : IV (empat)/ 2 (dua)  
 Pembelajaran ke : 4 (IPS, PPKn, Bahasa Indonesia)

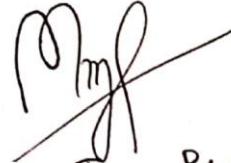
NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					



Dst.					
------	--	--	--	--	--

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

## II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

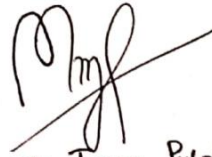
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Kelas/ semester : IV (empat)/ 2 (dua)  
 Pembelajaran ke : 4 (IPS, PPKn, Bahasa Indonesia)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

Dst.					
------	--	--	--	--	--

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

### III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

#### SOAL EVALUASI

Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Muatan Pembelajaran	: IPS, PPKn, Bahasa Indonesia
Kelas/ semester	: IV (empat)/ 2 (dua)
Pembelajaran ke	: 4 (empat)
Hari, tanggal	: .....
Alokasi waktu	: 15 menit

Nama : .....

No : .....

**Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!**

- Suatu hari Neni bersama kedua orang tuanya menghadiri sebuah pesta pernikahan. Pengantin menggunakan adat Jawa Tengah. Pakaian yang digunakan adalah ....
  - beskap dan kebaya
  - abang none
  - rote
  - payas agung



- Pakaian adat disamping merupakan pakaian adat yang berasal dari provinsi ....
  - Aceh
  - Jambi
  - Papua
  - Bali

3. Perhatikan tabel di bawah ini!

Nama daerah	Bengkulu	Papua Barat	Sumatra Selatan	Sulawesi Selatan
Pakaian adat	a.	b.	c.	d.



Pasangan yang tepat antara asal daerah dengan gambar yaitu ....

- Sumatra Selatan, b
  - Papua Barat, c
  - Sumatra Selatan, a
  - Bengkulu, d
4. Ada beberapa cara memainkan alat musik seperti ditiup, dipetik, dipukul dan lain-lain. Cara memainkan alat musik dari NTT yang dimainkan dengan cara dipetik adalah ....
- seruling
  - sasando
  - tifa
  - angklung
5. Alat musik ini sering kita temui pada beberapa kesenian tradisional di Indonesia, terutama di Jawa. Cara memainkan alat musik ini adalah dengan dipukul atau ditabuh. Alat musik tradisional yang dimaksud adalah ....
- angklung
  - kecapi
  - gamelan
  - kolintang
6. Perhatikan teks berikut!
- Alat musik ini berupa barisan gong kecil yang ditempatkan mendatar. Alat musik ini dimainkan dengan diiringi oleh gong dan drum. Alat musik ini juga telah lama dimainkan di negara-negara melayu seperti Malaysia dan Filipina.

Dari teks diatas alat musik tersebut adalah ....

a.



c.



b.



d.



### 7. Perhatikan teks berikut!

Terdapat banyak keragaman kebudayaan di Indonesia, salah satunya adalah keragaman pakaian adat. Di zaman yang sudah modern ini masyarakat di Indonesia sudah tidak menggunakan pakaian adat pada aktivitas sehari-hari. Namun untuk menjaga agar pakaian adat tidak dilupakan oleh masyarakat di Indonesia perlu adanya tindakan untuk melestarikan pakaian adat.

Dari teks di atas tindakan yang dapat dilakukan untuk melestarikan pakaian adat, *kecuali* ....

- menggunakan pakaian adat ketika upacara peringatan Hari Kartini
  - memakai pakaian adat saat acara perpisahan sekolah
  - mengadakan festival budaya
  - membeli pakaian dari luar negeri
8. Sikap yang tidak termasuk menghargai keragaman alat musik tradisional, adalah ....
- memperkenalkan alat musik modern ke negara kita
  - mempelajari alat musik tradisional
  - membuat museum khusus alat musik tradisional
  - memperbanyak pengrajin alat musik tradisional

*Bacalah teks dibawah ini untuk mengerjakan soal nomor 9 dan 10!*

### Alat Musik Angklung dari Jawa Barat

Dari berbagai alat musik daerah, ada sebuah alat musik yang disebut angklung. Alat musik ini disukai di Jawa Barat. Masa kerajaan Sunda, angklung digunakan sebagai penyemangat dalam pertempuran. Fungsi angklung sebagai pemompa semangat rakyat masih terus terasa sampai pada masa penjajahan, itu sebabnya pemerintah Hindia Belanda sempat melarang masyarakat menggunakan angklung, pelarangan itu sempat membuat popularitas angklung menurun dan hanya dimainkan oleh anak- anak pada waktu itu.

Alat musik garantung terbuat dari bambu yang disesuaikan dengan ukuran tertentu. Cara memainkannya yaitu dengan menggoyangkan, maka nantinya akan menghasilkan berbagai bunyi karena getaran dan benturan bambu tersebut.

9. Gagasan utama paragraf pertama adalah ....

- a. angklung digunakan sebagai penyemangat dalam pertempuran
- b. alat musik daerah yang disebut angklung
- c. fungsi angklung sebagai pemompa semangat rakyat
- d. orang Jawa Barat menyukai alat musik angklung

10. Informasi yang sesuai dengan bacaan di atas, *kecuali* ....

- a. masyarakat Jawa Barat menyukai alat musik angklung.
- b. alat musik angklung digunakan sebagai penyemangat dalam pertempuran
- c. angklung terbuat dari bambu
- d. angklung menghasilkan bunyi karena dipukul dengan benda lain

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI**

NO.	JAWABAN	SKOR	
		Jawaban Benar	Jawaban Salah
1.	A	1	0
2.	B	1	0
3.	C	1	0
4.	B	1	0
5.	C	1	0
6.	A	1	0
7.	D	1	0
8.	A	1	0
9.	B	1	0
10.	D	1	0
Jumlah Skor		10	0

**Pedoman penskoran**

$$S = R$$

(Arikunto 2012:188)

Keterangan :

S = *Score*R = *Right*

Jadi, skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$



#### IV. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ semester : IV/II  
 Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku  
 Pembelajaran : 4

#### 1. IPS

KD.

4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia.

4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.

Rubrik Penilaian :

*Petunjuk: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

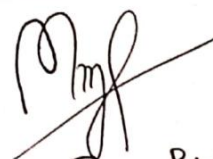
No	Nama siswa	Kriteria												Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan keunikan pakaian adat				Menuliskan keunikan alat musik tradisional				Keterampilan berbicara di depan kelas					
		1	1	2	3	4	3	2	1	1	2	3	4		
1															
2															

3															
4															
5															

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

Kriteria penskoran :

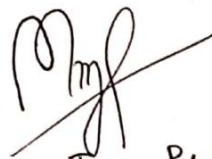
<b>Aspek</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Menuliskan keunikan pakaian adat	Menuliskan dengan tepat 8-10 keunikan pakaian adat yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat 5-7 keunikan pakaian adat yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat hanya 2-4 keunikan pakaian adat yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat hanya 1 keunikan adat yang ditampilkan pada gambar.
Menuliskan keunikan alat musik tradisional	Menuliskan dengan tepat 8-10 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat 5-7 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar	Menuliskan dengan tepat hanya 2-4 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat hanya 1 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar.
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak mengumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhantidak jelas, mengumam dan tidak dapat dimengerti



Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001

Kriteria penskoran :

<b>Aspek</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Menuliskan tindakan dalam melestarikan pakaian adat	Menuliskan dengan benar 4 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.	Menuliskan dengan benar 3 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.	Menuliskan dengan benar 2 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.	Menuliskan dengan benar 1 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.
Menuliskan tindakan dalam melestarikan alat musik tradisional	Menuliskan dengan benar 4 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.	Menuliskan dengan benar 3 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.	Menuliskan dengan benar 2 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.	Menuliskan dengan benar 1 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.

### IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ semester : IV/II  
 Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku  
 Pembelajaran : 4

#### 3. Bahasa Indonesia

KD. 4.7.1 Menyajikan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.

Rubrik Penilaian :

***Petunjuk:** Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

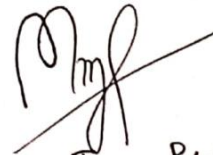
No	Nama siswa	Kriteria																Jumlah skor	Nilai
		Kemampuan gagasan setiap pokok				Kemampuan informasi baru dari teks				Keaktifan				Keterampilan dalam membuat laopran tertulis					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang,

2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001



Kriteria penskoran :

<b>Aspek</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Kemampuan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari minimal 4 paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari 2 paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari 2 paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari 1 paragraf
Kemampuan menjelaskan informasi baru dari teks	Dapat menjelaskan dengan tepat minimal 3 informasi baru dari teks.	Dapat menjelaskan dengan tepat 2 informasi baru dari teks.	Dapat menjelaskan dengan tepat 1 informasi baru dari teks.	Tidak dapat menjelaskan dengan tepat informasi baru dari teks.
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi.	Menunjukkan antusiasme dan tetapi tidak aktif dalam diskusi.	Menunjukkan hanya jika ditanya.	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam membuat laporan tertulis	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan runtut. Tulisan rapi dan mudah dibaca.	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan runtut. Tulisan kurang rapi.	Menggunakan bahasa baku, dapat dipahami dan kurang runtut. Tulisan kurang rapi.	Tidak menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan runtut. Tulisan tidak rapi.

### **SINTAKS MODEL *THINK PAIR SHARE***

1. Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai siswa.

2. Penyajian materi secara klasikal
3. Meminta siswa untuk berpikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru
4. Membentuk kelompok dengan saling berpasang-pasangan (2 orang) sebangku-sebangku dan mengutarakan hasil pemikirannya masing-masing
5. Memimpin diskusi kecil dan tiap kelompok mengungkapkan hasil diskusinya
6. Penghargaan bagi pasangan yang hasil diskusinya benar
7. Berawal dari kegiatan diskusi tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan atau menambah materi yang belum diungkapkan siswa
8. Penarikan kesimpulan
9. Penutup

## LAMPIRAN 25

## ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA

## 1. TABULASI PENSKORAN SOAL UJI COBA

Nama Siswa	Nomor Soal																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
A1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	
A2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
A3	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
A4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	
A5	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	
A6	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
A7	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	
A8	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
A9	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	
A10	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	
A11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
A12	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
A13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
A14	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	
A15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	

A16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	
A17	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
A18	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	
A19	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	
A20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	
A21	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	
A22	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
A23	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1
A24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
A25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
A26	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
A28	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
A29	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	
A30	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1

Nama Siswa	Nomor Soal																													
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
A1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
A2	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1

A3	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
A4	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
A5	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1
A6	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
A7	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1
A8	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A9	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0
A10	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0
A11	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
A12	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
A13	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
A14	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
A15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1
A16	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1
A17	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
A18	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
A19	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1
A20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
A21	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
A22	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1
A23	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1

A24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
A25	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
A26	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
A27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
A28	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1
A29	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
A30	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0

Nama Siswa	Nomor Soal									
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
A1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0
A2	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
A3	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
A4	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
A5	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0
A6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
A8	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
A9	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
A10	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0

A11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
A12	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1
A13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
A15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
A16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
A17	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
A18	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0
A19	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0
A20	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0
A21	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0
A22	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
A23	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0
A24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
A25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
A26	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
A27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
A28	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1
A29	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1
A30	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1

## 2. HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS MENGGUNAKAN EXCEL

No.	Nama Responden							
		1	2	3	4	5	6	7
1	A1	0	1	1	0	1	0	1
2	A2	1	1	0	1	1	0	1
3	A3	1	1	0	1	0	1	1
4	A4	1	1	1	0	1	0	1
5	A5	0	1	0	1	1	1	1
6	A6	1	1	1	0	1	1	1
7	A7	1	0	0	1	1	1	1
8	A8	1	1	1	1	1	1	0
9	A9	0	1	1	1	1	0	1
10	A10	0	1	0	1	0	1	1
11	A11	1	1	0	1	1	1	1
12	A12	1	1	0	0	1	0	0
13	A13	1	1	1	1	1	1	1
14	A14	1	1	0	1	1	0	0
15	A15	1	1	1	1	1	1	0
16	A16	1	1	1	1	1	1	1
17	A17	0	1	0	1	1	0	1
18	A18	1	0	0	1	0	0	0
19	A19	1	0	1	1	1	0	1
20	A20	1	1	0	1	1	1	1
21	A21	0	1	0	1	1	0	0
22	A22	1	0	0	0	0	0	1
23	A23	1	1	0	1	0	1	1
24	A24	1	1	1	1	1	1	1
25	A25	1	1	1	1	1	1	1
26	A26	1	1	0	1	1	0	1
27	A27	0	1	1	1	1	1	1
28	A28	0	1	0	1	1	0	0
29	A29	1	1	0	0	1	0	0
30	A30	1	1	0	1	1	1	1
<b>r tabel</b>		0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
<b>r hitung</b>		0,347	0,406	0,468	0,203	0,390	0,518	0,131
<b>Keterangan</b>		Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid
<b>Jumlah Valid</b>		40						



8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	0	0	1	0	0	1	0
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	0	0	1	0	0	0	1	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
0	1	1	1	1	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	0
0	0	1	1	1	0	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
0,435	0,563	0,266	0,326	0,424	0,330	0,027	0,207	0,436
Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid

17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	0	0	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	0	0	0	0
1	0	1	1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
0,436	0,396	0,126	0,072	0,103	-0,028	0,443	0,180	0,414
Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid



Uji Coba  
 Bab 03 Semangat

Butir Soal								
35	36	37	38	39	40	41	42	43
0	0	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	1	1	0
1	1	0	0	1	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	0	0	0
1	1	1	0	0	1	0	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	0	1	0	1	0	0	0	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	0	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
0	0	1	0	0	0	1	1	0
0	1	0	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	0	1	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
0,402	0,347	0,203	0,435	0,131	0,266	0,392	0,027	0,468
Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid

44	45	46	47	48	49	50	51	52
1	0	0	0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	0	0	1
1	1	0	0	0	1	0	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	0	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	0
1	0	0	0	0	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	1	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	0	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	1	0	0
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
0,207	0,369	0,533	0,518	-0,028	0,526	0,180	0,424	0,443
Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid

53	54	55	56	57	58	59	60	61
0	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	0	0	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	0	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	0	1	0	1
1	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	0
1	1	0	0	1	1	1	1	0
0	1	1	0	1	1	0	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	1	0	0	0	1	1	1	0
0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	1	1	0	1	0
1	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	1	1	0	1	1	0	1	1
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
0,414	0,126	0,072	0,103	0,417	0,197	0,443	0,085	0,402
Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid

									Total Skor
62	63	64	65	66	67	68	69	70	
0	1	1	0	1	1	0	0	0	33
1	1	0	0	1	1	1	1	1	50
0	1	0	1	0	1	1	1	1	50
0	1	1	0	1	1	0	1	0	40
1	0	0	1	0	0	1	1	0	39
1	1	1	1	1	1	1	1	1	60
1	1	0	1	1	1	1	1	0	39
0	1	1	1	1	0	1	1	1	54
0	1	1	0	0	1	0	1	0	36
0	1	0	1	0	1	1	0	0	29
1	1	0	1	1	1	1	1	1	53
1	1	0	0	0	1	1	0	1	40
1	1	1	1	1	1	1	1	1	56
0	1	0	0	1	0	0	1	1	45
1	0	1	1	1	1	0	1	1	51
0	1	1	1	0	1	1	1	1	51
0	0	0	0	0	0	1	1	0	37
1	1	0	0	0	1	0	1	0	32
0	0	1	0	1	1	0	1	0	37
0	1	0	1	1	0	0	0	0	42
1	0	0	0	1	1	1	0	0	46
0	1	0	0	0	0	1	0	1	28
0	1	0	1	1	1	1	1	0	39
1	1	1	1	1	1	1	1	0	64
0	1	1	1	1	1	1	1	1	55
1	0	0	0	1	0	1	1	1	50
1	1	1	1	0	1	1	1	1	60
0	1	0	0	1	1	0	0	1	28
1	1	0	0	1	1	0	1	1	40
0	0	0	1	0	1	1	1	1	40
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
0,424	0,072	0,468	0,518	0,307	0,112	0,414	0,507	0,417	
Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	

## 3. HASIL UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN EXCEL

No.	Nama Responden							
		1	2	3	4	5	6	7
1	A1	0	1	1	0	1	0	1
2	A2	1	1	0	1	1	0	1
3	A3	1	1	0	1	0	1	1
4	A4	1	1	1	0	1	0	1
5	A5	0	1	0	1	1	1	1
6	A6	1	1	1	0	1	1	1
7	A7	1	0	0	1	1	1	1
8	A8	1	1	1	1	1	1	0
9	A9	0	1	1	1	1	0	1
10	A10	0	1	0	1	0	1	1
11	A11	1	1	0	1	1	1	1
12	A12	1	1	0	0	1	0	0
13	A13	1	1	1	1	1	1	1
14	A14	1	1	0	1	1	0	0
15	A15	1	1	1	1	1	1	0
16	A16	1	1	1	1	1	1	1
17	A17	0	1	0	1	1	0	1
18	A18	1	0	0	1	0	0	0
19	A19	1	0	1	1	1	0	1
20	A20	1	1	0	1	1	1	1
21	A21	0	1	0	1	1	0	0
22	A22	1	0	0	0	0	0	1
23	A23	1	1	0	1	0	1	1
24	A24	1	1	1	1	1	1	1
25	A25	1	1	1	1	1	1	1
26	A26	1	1	0	1	1	0	1
27	A27	0	1	1	1	1	1	1
28	A28	0	1	0	1	1	0	0
29	A29	1	1	0	0	1	0	0
30	A30	1	1	0	1	1	1	1
$\Sigma$		22	26	12	24	25	16	22
n								
n-1								
p		0,733	0,867	0,400	0,800	0,833	0,533	0,733
q		0,267	0,133	0,600	0,200	0,167	0,467	0,267
pq		0,196	0,116	0,240	0,160	0,139	0,249	0,196
$\Sigma pq$								
Varians Skor								
KR-20								
Hasil Keputusan								
Keterangan								



**UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA**  
**KELAS VB SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	0	0	1	0	0	1	0
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	0	0	1	0	0	0	1	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
0	1	1	1	1	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	0
0	0	1	1	1	0	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
7	23	26	24	14	23	6	25	26

0,233	0,767	0,867	0,800	0,467	0,767	0,200	0,833	0,867
0,767	0,233	0,133	0,200	0,533	0,233	0,800	0,167	0,133
0,179	0,179	0,116	0,160	0,249	0,179	0,160	0,139	0,116

17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	0	0	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	0	0	0	0
1	0	1	1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1
26	26	28	23	9	16	15	25	20

0,867	0,867	0,933	0,767	0,300	0,533	0,500	0,833	0,667
0,133	0,133	0,067	0,233	0,700	0,467	0,500	0,167	0,333
0,116	0,116	0,062	0,179	0,210	0,249	0,250	0,139	0,222

26	27	28	29	30	31	32	33	34
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0
1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	0	0	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
27	26	17	9	27	26	24	8	9

0,900	0,867	0,567	0,300	0,900	0,867	0,800	0,267	0,300
0,100	0,133	0,433	0,700	0,100	0,133	0,200	0,733	0,700
0,090	0,116	0,246	0,210	0,090	0,116	0,160	0,196	0,210

Nka d1 > 0,70

Butir Soal								
35	36	37	38	39	40	41	42	43
0	0	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	1	1	0
1	1	0	0	1	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	0	0	0
1	1	1	0	0	1	0	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	0	1	0	1	0	0	0	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	0	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
0	0	1	0	0	0	1	1	0
0	1	0	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	0	1	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
15	22	24	7	22	26	9	6	12

70

69

0,500	0,733	0,800	0,233	0,733	0,867	0,300	0,200	0,400
0,500	0,267	0,200	0,767	0,267	0,133	0,700	0,800	0,600
0,250	0,196	0,160	0,179	0,196	0,116	0,210	0,160	0,240

12,889

99,13402299

0,882620299

Reliabel

0 maka instrumen dikatakan reliabel

44	45	46	47	48	49	50	51	52
1	0	0	0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	0	0	1
1	1	0	0	0	1	0	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	0	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	0
1	0	0	0	0	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	1	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	0	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	1	0	0
23	8	9	16	16	24	25	14	15

0,833	0,267	0,300	0,533	0,533	0,800	0,833	0,467	0,500
0,167	0,733	0,700	0,467	0,467	0,200	0,167	0,533	0,500
0,139	0,196	0,210	0,249	0,249	0,160	0,139	0,249	0,250





## 4. HASIL UJI TARAF KESUKARAN MENGGUNAKAN EXCEL

No.	Nama Responden							
		1	2	3	4	5	6	7
1	A1	0	1	1	0	1	0	1
2	A2	1	1	0	1	1	0	1
3	A3	1	1	0	1	0	1	1
4	A4	1	1	1	0	1	0	1
5	A5	0	1	0	1	1	1	1
6	A6	1	1	1	0	1	1	1
7	A7	1	0	0	1	1	1	1
8	A8	1	1	1	1	1	1	0
9	A9	0	1	1	1	1	0	1
10	A10	0	1	0	1	0	1	1
11	A11	1	1	0	1	1	1	1
12	A12	1	1	0	0	1	0	0
13	A13	1	1	1	1	1	1	1
14	A14	1	1	0	1	1	0	0
15	A15	1	1	1	1	1	1	0
16	A16	1	1	1	1	1	1	1
17	A17	0	1	0	1	1	0	1
18	A18	1	0	0	1	0	0	0
19	A19	1	0	1	1	1	0	1
20	A20	1	1	0	1	1	1	1
21	A21	0	1	0	1	1	0	0
22	A22	1	0	0	0	0	0	1
23	A23	1	1	0	1	0	1	1
24	A24	1	1	1	1	1	1	1
25	A25	1	1	1	1	1	1	1
26	A26	1	1	0	1	1	0	1
27	A27	0	1	1	1	1	1	1
28	A28	0	1	0	1	1	0	0
29	A29	1	1	0	0	1	0	0
30	A30	1	1	0	1	1	1	1
$\Sigma$		22	23	12	24	25	16	22
Tingkat Kesukaran		0,73	0,83	0,40	0,80	0,83	0,53	0,73
Status Esai Soal		Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah
Keterangan								



8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	0	0	1	0	0	1	0
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	0	0	1	0	0	0	1	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
0	1	1	1	1	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	0
0	0	1	1	1	0	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
7	23	26	24	14	23	6	25	26
0,23	0,77	0,87	0,80	0,47	0,77	0,20	0,83	0,87
Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah

17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	0	0	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	0	0	0	0
1	0	1	1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1
26	26	28	23	9	16	15	25	20
0,87	0,87	0,93	0,77	0,30	0,53	0,50	0,83	0,67
Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang

Uji Tingkat K Kelas VB SDN								
26	27	28	29	30	31	32	33	34
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0
1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	0	0	1	0	0
1	1	0	0	0	0	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
27	26	17	9	27	26	24	8	9
0,90	0,87	0,57	0,30	0,90	0,87	0,80	0,27	0,30
Mudah	Mudah	Sedang	Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Sukar	Sukar

Jika  $0,30 \leq TK \leq 0,70$  maka tingkat kesukaran butir soal dikatakan sedang jika  $TK < 0$

Deskripsi Soal Uji Coba

Manjaran 03 Semarang

Butir Soal								
35	36	37	38	39	40	41	42	43
0	0	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	1	1	0
1	1	0	0	1	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	0	0	0
1	1	1	0	0	1	0	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	0	1	0	1	0	0	0	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	0	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
0	0	1	0	0	0	1	1	0
0	1	0	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	0	1	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
15	22	24	7	22	26	9	6	12
0,50	0,73	0,80	0,23	0,73	0,87	0,30	0,20	0,40
Sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah	Sukar	Sukar	Sedang

0,30 maka tingkat kesukaran dikatak an sulit jika TK > 0,30 maka tingkat kesuk aran butir soal dik

44	45	46	47	48	49	50	51	52
1	0	0	0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	0	0	1
1	1	0	0	0	1	0	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	0	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	0
1	0	0	0	0	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	1	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	0	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	1	0	0
25	8	9	16	16	24	25	14	15
0,83	0,27	0,30	0,53	0,53	0,80	0,83	0,47	0,50
Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang

tidak mudah

53	54	55	56	57	58	59	60	61
0	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	0	0	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	0	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	0	1	0	1
1	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	0
1	1	0	0	1	1	1	1	0
0	1	1	0	1	1	1	1	0
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	1	0	0	0	1	1	1	0
0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	1	1	0	1	0
1	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	1	1	0	1	1	0	1	1
20	28	23	9	17	27	15	26	15
0,67	0,93	0,77	0,30	0,57	0,90	0,50	0,87	0,50
Sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang

									Total Skor
0	1	1	0	1	1	0	0	0	33
1	1	0	0	1	1	1	1	1	50
0	1	0	1	0	1	1	1	1	50
0	1	1	0	1	1	0	1	0	40
1	0	0	1	0	0	1	1	0	39
1	1	1	1	1	1	1	1	1	60
1	1	0	1	1	1	1	1	0	39
0	1	1	1	1	0	1	1	1	54
0	1	1	0	0	1	0	1	0	36
0	1	0	1	0	1	1	0	0	29
1	1	0	1	1	1	1	1	1	53
1	1	0	0	0	1	1	0	1	40
1	1	1	1	1	1	1	1	1	56
0	1	0	0	1	0	0	1	1	45
1	0	1	1	1	1	0	1	1	51
0	1	1	1	0	1	1	1	1	51
0	0	0	0	0	0	1	1	0	37
1	1	0	0	0	1	0	1	0	32
0	0	1	0	1	1	0	1	0	37
0	1	0	1	1	0	0	0	0	42
1	0	0	0	1	1	1	0	0	46
0	1	0	0	0	0	1	0	1	28
0	1	0	1	1	1	1	1	0	39
1	1	1	1	1	1	1	1	0	64
0	1	1	1	1	1	1	1	1	55
1	0	0	0	1	0	1	1	1	50
1	1	1	1	0	1	1	1	1	60
0	1	0	0	1	1	0	0	1	28
1	1	0	0	1	1	0	1	1	39
0	0	0	1	0	1	1	1	1	40
14	23	12	16	19	23	20	23	17	
0,47	0,77	0,40	0,53	0,63	0,77	0,67	0,77	0,57	
Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	

## 5. HASIL ANALISIS UJI DAYA BEDA MENGGUNAKAN EXCEL

No.	Nama Responden							
		1	2	3	4	5	6	7
1	A24	1	1	1	1	1	1	1
2	A6	1	1	1	0	1	1	1
3	A27	0	1	1	1	1	1	1
4	A13	1	1	1	1	1	1	1
5	A25	1	1	1	1	1	1	1
6	A8	1	1	1	1	1	1	0
7	A11	1	1	0	1	1	1	1
8	A15	1	1	1	1	1	1	0
9	A16	1	1	1	1	1	1	1
10	A2	1	1	0	1	1	0	1
11	A3	1	1	0	1	0	1	1
12	A26	1	1	0	1	1	0	1
13	A21	0	1	0	1	1	0	0
14	A14	1	1	0	1	1	0	0
15	A20	1	1	0	1	1	1	1
K1		0,87	1,00	0,53	0,93	0,93	0,73	0,73
16	A4	1	1	1	0	1	0	1
17	A12	1	1	0	0	1	0	0
18	A29	1	1	0	0	1	0	0
19	A30	1	1	0	1	1	1	1
20	A5	0	1	0	1	1	1	1
21	A7	1	0	0	1	1	1	1
22	A23	1	1	0	1	0	1	1
23	A17	0	1	0	1	1	0	1
24	A19	1	0	1	1	1	0	1
25	A9	0	1	1	1	1	0	1
26	A1	0	1	1	0	1	0	1
27	A18	1	0	0	1	0	0	0
28	A10	0	1	0	1	0	1	1
29	A22	1	0	0	0	0	0	1
30	A28	0	1	0	1	1	0	0
K2		0,60	0,73	0,27	0,67	0,73	0,33	0,73
Daya Beda		0,27	0,27	0,27	0,27	0,20	0,40	0,00
Status Butir Soal		Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Jelek



8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	1	1	1	0	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
0,40	1,00	0,93	1,00	0,60	0,93	0,20	0,93	1,00
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	1	1	0	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1
0	0	0	0	1	0	0	1	0
0	1	1	1	0	1	0	0	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0
0	0	0	1	0	0	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	0	0	1	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	1	0	0	0	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	0
0,07	0,53	0,80	0,60	0,33	0,60	0,20	0,73	0,73
0,33	0,47	0,13	0,40	0,27	0,33	0,00	0,20	0,27
Cukup	Baik	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup

17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1,00	1,00	1,00	0,80	0,33	0,60	0,67	0,87	0,30
1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	0	0	1	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	0	0	0	1	1	0
0	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	0	1	1	0	1	0	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	0	1	1	1	0	0	0	0
0,73	0,73	0,87	0,73	0,27	0,47	0,33	0,80	0,53
0,27	0,27	0,13	0,07	0,07	0,13	0,33	0,07	0,27
Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup



Beda Uji Coba Soal								
√ Masyran 03 Semarang								
Bentuk Soal								
35	36	37	38	39	40	41	42	43
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	1	0	1
1	0	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	0	1	1	0
0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	1	0
0,67	0,87	0,93	0,40	0,73	0,93	0,47	0,20	0,53
1	1	0	0	1	1	0	0	1
0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	0	0	0
0	0	1	0	1	1	1	1	0
0	1	1	0	1	0	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	0	0
1	0	1	0	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0	0
0	1	0	0	1	1	0	0	0
1	0	1	0	0	1	0	0	0
0,33	0,60	0,67	0,07	0,73	0,80	0,13	0,20	0,27
0,33	0,27	0,27	0,33	0,00	0,13	0,33	0,00	0,27
Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup

44	45	46	47	48	49	50	51	52
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	0	0	1
1	0	1	1	1	1	0	0	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	1	0	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	0
1	1	1	0	0	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	0	0
0,93	0,40	0,53	0,73	0,60	1,00	0,87	0,60	0,67
1	0	0	0	1	1	1	0	0
1	0	0	0	0	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	0	0	1	1	0	1	1	0
0	0	0	1	0	1	1	0	0
0	0	0	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	0	1	1	0	1
1	1	0	0	0	1	0	0	1
1	0	0	0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	1	1	1	1	0
1	0	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
0,73	0,13	0,07	0,33	0,47	0,60	0,80	0,33	0,33
0,20	0,27	0,47	0,40	0,13	0,40	0,07	0,27	0,33
Cukup	Cukup	Baik	Baik	Jelek	Baik	Jelek	Cukup	Cukup

53	54	55	56	57	58	59	60	61
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	0	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	0	0	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	1	1	0
0	1	1	0	0	1	0	1	1
0,80	1,00	0,80	0,33	0,80	1,00	0,67	0,87	0,67
0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	0	0	0	1	1	1	1	0
0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	1	1	0	1	1	0	1	1
1	0	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	1	0	0	1	1	1	1
0	1	0	0	0	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
0,53	0,87	0,73	0,27	0,33	0,80	0,33	0,87	0,33
0,27	0,13	0,07	0,07	0,47	0,20	0,33	0,00	0,33
Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup

									Total	
									Skor	
62	63	64	65	66	67	68	69	70		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	64	A T A S
1	1	1	1	1	1	1	1	1	60	
1	1	1	1	0	1	1	1	1	60	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	56	
0	1	1	1	1	1	1	1	1	55	
0	1	1	1	1	0	1	1	1	54	
1	1	0	1	1	1	1	1	1	53	
1	0	1	1	1	1	0	1	1	51	
0	1	1	1	0	1	1	1	1	51	
1	1	0	0	1	1	1	1	1	50	
0	1	0	1	0	1	1	1	1	50	
1	0	0	0	1	0	1	1	1	50	
1	0	0	0	1	1	1	0	0	46	
0	1	0	0	1	0	0	1	1	45	
0	1	0	1	1	0	0	0	0	42	
0,60	0,80	0,53	0,73	0,80	0,73	0,80	0,87	0,80		
0	1	1	0	1	1	0	1	0	40	B A W A H
1	1	0	0	0	1	1	0	1	40	
1	1	0	0	1	1	0	1	1	40	
0	0	0	1	0	1	1	1	1	40	
1	0	0	1	0	0	1	1	0	39	
1	1	0	1	1	1	1	1	0	39	
0	1	0	1	1	1	1	1	0	39	
0	0	0	0	0	0	1	1	0	37	
0	0	1	0	1	1	0	1	0	37	
0	1	1	0	0	1	0	1	0	36	
0	1	1	0	1	1	0	0	0	33	
1	1	0	0	0	1	0	1	0	32	
0	1	0	1	0	1	1	0	0	29	
0	1	0	0	0	0	1	0	1	28	
0	1	0	0	1	1	0	0	1	28	
0,33	0,73	0,27	0,33	0,47	0,80	0,53	0,67	0,33		
0,27	0,07	0,27	0,40	0,33	-0,07	0,27	0,20	0,47		
Cukup	Jelek	Cukup	Baik	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Baik		

## LAMPIRAN 26

## REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Butir Soal	Reliabilitas	Taraf Kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
		Mean	Keterangan	Pearson Correlation	r tabel	keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 1	Reliabel	0,73	Mudah	0,347	0,361	Tidak Valid	0,27	Cukup	Ditolak
Soal 2	Reliabel	0,83	Mudah	0,406	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 3	Reliabel	0,40	Sedang	0,468	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 4	Reliabel	0,80	Mudah	0,203	0,361	Tidak Valid	0,27	Cukup	Ditolak
Soal 5	Reliabel	0,83	Mudah	0,390	0,361	Valid	0,20	Cukup	Diterima
Soal 6	Reliabel	0,53	Sedang	0,518	0,361	Valid	0,40	Baik	Diterima
Soal 7	Reliabel	0,73	Mudah	0,131	0,361	Tidak Valid	0,00	Jelek	Ditolak
Soal 8	Reliabel	0,23	Sukar	0,435	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 9	Reliabel	0,77	Mudah	0,563	0,361	Valid	0,47	Baik	Diterima
Soal 10	Reliabel	0,87	Mudah	0,266	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 11	Reliabel	0,80	Mudah	0,526	0,361	Valid	0,40	Baik	Diterima
Soal 12	Reliabel	0,47	Sedang	0,424	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 13	Reliabel	0,77	Mudah	0,330	0,361	Tidak Valid	0,33	Cukup	Ditolak
Soal 14	Reliabel	0,20	Sukar	0,027	0,361	Tidak Valid	0,00	Jelek	Ditolak
Soal 15	Reliabel	0,83	Mudah	0,207	0,361	Tidak Valid	0,20	Cukup	Ditolak
Soal 16	Reliabel	0,87	Mudah	0,436	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 17	Reliabel	0,87	Mudah	0,436	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 18	Reliabel	0,87	Mudah	0,396	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 19	Reliabel	0,93	Mudah	0,126	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 20	Reliabel	0,77	Mudah	0,072	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 21	Reliabel	0,30	Sukar	0,103	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak



Soal 22	Reliabel	0,53	Sedang	-0,028	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 23	Reliabel	0,50	Sedang	0,443	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 24	Reliabel	0,83	Mudah	0,180	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 25	Reliabel	0,67	Sedang	0,414	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 26	Reliabel	0,90	Mudah	0,197	0,361	Tidak Valid	0,20	Cukup	Ditolak
Soal 27	Reliabel	0,87	Mudah	0,085	0,361	Tidak Valid	0,00	Jelek	Ditolak
Soal 28	Reliabel	0,57	Sedang	0,417	0,361	Valid	0,47	Baik	Diterima
Soal 29	Reliabel	0,30	Sukar	0,392	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 30	Reliabel	0,90	Mudah	0,402	0,361	Valid	0,20	Cukup	Diterima
Soal 31	Reliabel	0,87	Mudah	0,506	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 32	Reliabel	0,80	Mudah	0,475	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 33	Reliabel	0,27	Sukar	0,369	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 34	Reliabel	0,30	Sukar	0,533	0,361	Valid	0,47	Baik	Diterima
Soal 35	Reliabel	0,50	Sedang	0,402	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 36	Reliabel	0,73	Mudah	0,347	0,361	Tidak Valid	0,27	Cukup	Ditolak
Soal 37	Reliabel	0,80	Mudah	0,203	0,361	Tidak Valid	0,27	Cukup	Ditolak
Soal 38	Reliabel	0,23	Sukar	0,435	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 39	Reliabel	0,73	Mudah	0,131	0,361	Tidak Valid	0,00	Jelek	Ditolak
Soal 40	Reliabel	0,87	Mudah	0,266	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 41	Reliabel	0,30	Sukar	0,392	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 42	Reliabel	0,20	Sukar	0,027	0,361	Tidak Valid	0,00	Jelek	Ditolak
Soal 43	Reliabel	0,40	Sedang	0,468	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 44	Reliabel	0,83	Mudah	0,207	0,361	Tidak Valid	0,20	Cukup	Ditolak
Soal 45	Reliabel	0,27	Sukar	0,369	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 46	Reliabel	0,30	Sukar	0,533	0,361	Valid	0,47	Baik	Diterima
Soal 47	Reliabel	0,53	Sedang	0,518	0,361	Valid	0,40	Baik	Diterima
Soal 48	Reliabel	0,53	Sedang	-0,028	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak

Soal 49	Reliabel	0,80	Mudah	0,526	0,361	Valid	0,40	Baik	Diterima
Soal 50	Reliabel	0,83	Mudah	0,180	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 51	Reliabel	0,47	Sedang	0,424	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 52	Reliabel	0,50	Sedang	0,443	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 53	Reliabel	0,67	Sedang	0,414	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 54	Reliabel	0,93	Mudah	0,126	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 55	Reliabel	0,77	Mudah	0,072	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 56	Reliabel	0,30	Sukar	0,103	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 57	Reliabel	0,57	Sedang	0,417	0,361	Valid	0,47	Baik	Diterima
Soal 58	Reliabel	0,90	Mudah	0,197	0,361	Tidak Valid	0,20	Cukup	Ditolak
Soal 59	Reliabel	0,50	Sedang	0,443	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 60	Reliabel	0,87	Mudah	0,085	0,361	Tidak Valid	0,00	Jelek	Ditolak
Soal 61	Reliabel	0,50	Sedang	0,402	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 62	Reliabel	0,47	Sedang	0,424	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 63	Reliabel	0,77	Mudah	0,072	0,361	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 64	Reliabel	0,40	Sedang	0,468	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 65	Reliabel	0,53	Sedang	0,518	0,361	Valid	0,40	Baik	Diterima
Soal 66	Reliabel	0,63	Sedang	0,307	0,361	Tidak Valid	0,33	Cukup	Ditolak
Soal 67	Reliabel	0,77	Mudah	0,112	0,361	Tidak Valid	-0,07	Jelek	Ditolak
Soal 68	Reliabel	0,67	Sedang	0,414	0,361	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 69	Reliabel	0,77	Mudah	0,507	0,361	Valid	0,20	Cukup	Diterima
Soal 70	Reliabel	0,57	Sedang	0,417	0,361	Valid	0,47	Baik	Diterima

**LAMPIRAN 27**

**SOAL PRETEST DAN POSTTEST  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN Manyaran 01 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia

**Petunjuk mengerjakan soal:**

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.

Contoh: Pilihan semula : a b c ~~d~~

Dibetulkan menjadi : ~~a~~ b c ~~d~~

5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

**Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!**

1. Bacalah teks di bawah ini!

Kehidupan masyarakat perkotaan memiliki kebudayaan yang berbeda dengan kehidupan masyarakat pedalaman. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

Berdasarkan teks tersebut, keragaman kebudayaan dipengaruhi oleh faktor ....

- a. letak strategis wilayah Indonesia
- b. kondisi negara kepulauan
- c. perbedaan kondisi alam

- d. penerimaan masyarakat terhadap perubahan
2. Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia, *kecuali* ....
    - a. kondisi cuaca
    - b. letak strategis wilayah Indonesia
    - c. perbedaan kondisi alam
    - d. kondisi negara kepulauan
  3. Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa yang memiliki budaya berbeda-beda. Hal tersebut merupakan faktor penyebab keragaman yang ada di Indonesia yaitu ....
    - a. letak strategis wilayah indonesia
    - b. kondisi negara kepulauan
    - c. perbedaan kondisi alam
    - d. keadaan transportasi dan komunikasi
  4. Bacalah teks berikut!

Kehidupan masyarakat pegunungan berbeda dengan kehidupan masyarakat pantai. Masyarakat pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya dengan memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak, atau petani sayur. Sedangkan masyarakat pantai lebih memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya dengan menjadi nelayan.



Berdasarkan teks di atas, salah satu faktor yang menyebabkan banyaknya perbedaan budaya di Indonesia adalah ....



- a. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
- b. Keadaan transportasi dan komunikasi
- c. Perbedaan kondisi alam
- d. Kondisi negara kepulauan

Perhatikan pernyataan di bawah ini untuk mengerjakan soal nomor 5!

1. Terdapat banyak pegunungan dan lautan
  2. Kondisi negara kepulauan
  3. Perbedaan kondisi alam
  4. Banyak masyarakat di Indonesia
  5. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
  6. Keadaan komunikasi dan transportasi
5. Yang bukan merupakan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia yaitu ....
- a. 1 dan 5
  - b. 2 dan 3
  - c. 3 dan 5
  - d. 5 dan 6

Perhatikan tabel di bawah untuk menjawab soal nomor 6!

Gambar	Faktor penyebab keragaman
<p>(a)</p> 	<p>(1) Letak strategis silayah Indonesia</p>
<p>(b)</p> 	<p>(2) Kondisi negara kepulauan</p>
<p>(c)</p>	<p>(3) Penerimaan masyarakat terhadap perubahan</p>

<p>(d)</p> 	
<p>(e)</p> 	<p>(4) Perbedaan kondisi alam</p>
<p>(f)</p> 	<p>(5) Kondisi transportasi dan komunikasi</p>

6. Dari tabel di atas, gambar yang tidak sesuai dengan faktor penyebab keragaman budaya adalah .....

- a. (a) dan (1)
- b. (b) dan (3)
- c. (c) dan (4)
- d. (d) dan (5)

7. Rumah ini adalah rumah yang berasal dari Banten. Rumah adat ini sering disebut dengan istilah Julang Ngapak. Secara umum rumah adat ini memiliki gaya bangunan seperti rumah panggung. Bahan yang bisa digunakan untuk bangunan rumah adat ini adalah bambu. Rumah adat ini merupakan simbol kesederhanaan dari masyarakatnya. Adapun keutamaan yang ingin didapat dari bangunan rumah ini adalah fungsi perlindungan dan kenyamanan. Rumah tradisional yang dimaksud adalah rumah adat ....

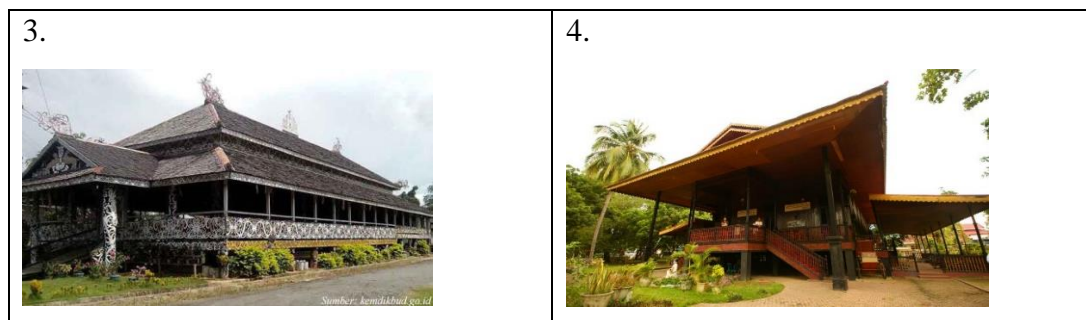
- a. Baduy

- b. Gadang
  - c. Betang
  - d. Baloy
8. Triyan belibur ke Lampung, disana ia melihat rumah adat asal daerah tersebut. Rumah adat yang dimaksud adalah ....
- a. Nuwou Sesat
  - b. Tongkonan
  - c. Gapura Candi Bentar
  - d. Dalam Loka Samawa
9. Anita dilahirkan di provinsi Jawa Tengah. Setelah menikah, Anita dan keluarga memutuskan untuk pindah ke luar daerah karena kebijakan dari tempat kerja. Rumah adat yang dimiliki Anita sekarang adalah rumah adat Krong Bade. Anita sekarang berada di provinsi ....
- a. Aceh
  - b. Lampung
  - c. Gorontalo
  - d. Maluku
10. Gambar di samping adalah rumah adat yang berasal dari ....
- a. NTB
  - b. Papua
  - c. Sulawesi Tenggara
  - d. Kalimantan Selatan



Perhatikan gambar di bawah ini untuk mengerjakan nomor 11!





11. Rumah adat pada nomor 1 dan 3 berasal dari ....

- Sumatra Utara dan Gorontalo
- Bangka Belitung dan Sumatra Barat
- Sumatra Utara dan Kalimantan Timur
- Kalimantan Timur dan Gorontalo

12. Tarian ini merupakan salah satu tarian untuk menyambut tamu di Jawa Tengah.

Nama tari tradisional tersebut adalah Tari ....

- Yapong
- Seudati
- Piring
- Gambyong

13. Gambar tari tradisional disamping

berasal dari provinsi DI Yogyakarta.

Tari tersebut bernama ....

- Legong
- Bedhaya
- Cokek
- Yapong



14. Tari Musyoh adalah salah satu tarian tradisional masyarakat Papua. Sebuah

tarian tirual yang difungsikan untuk mengusir atau menenangkan arwah seorang. Asal dari tari ini adalah ....

- Papua
- Jambi
- Bali
- Maluku





15. Tari Gong berasal dari suku Dayak. Tarian ini menggunakan gong sebagai media menarinya. Tarian ini di mainkan oleh seorang gadis yang menari di atas gong dengan penuh keanggunan, nama tari ini sendiri di ambil dari situ. Tarian tradisional ini berasal dari Provinsi ....
- Sulawesi Barat
  - Sulawesi Tengah
  - Kalimantan Barat
  - Kalimantan Timur
16. Jihan dan teman-teman mengadakan liburan ke suatu daerah. Ketika sampai di daerah tersebut mereka menyaksikan tarian dari daerah tersebut yaitu Tari Reog Ponorogo. Andi dan teman-temannya belibur ke daerah ....
- Bangka Belitung
  - Lampung
  - DKI Jakarta
  - Jawa Timur
17. Provinsi ini mempunyai tarian kecak serta memiliki senjata tradisional keris tayuhan, sebagian penduduknya beragama Hindu. Provinsi tersebut adalah....
- Bali
  - Jambi
  - Banten
  - Papua

Perhatikan daftar tarian di bawah ini untuk mengerjakan soal nomor 18 dan 19!

- Makan Sirih
  - Tanggai
  - Gambyong
  - Perang
  - Lenso
18. Tarian yang mempunyai fungsi untuk menyambut tamu agung di Indonesia, ditunjukkan oleh nomor ....
- 1,2,3
  - 1,2,4

c. 1,2,5

d. 1,3,5

19. Tarian yang berasal dari Sumatra Selatan ditunjukkan oleh nomor ....


a. 1

b. 2

c. 3

d. 4

Perhatikan tabel di bawah ini untuk menjawab soal nomor 20 dan 21!

No	Gambar tari tradisional
1	
2	
3	



20. Tarian yang merupakan salah satu tradisi masyarakat Tokotu'a atau Kabaena, Kabupaten Bombana dalam menyambut tamu pada pesta-pesta rakyat ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

21. Tarian yang berasal dari Gorontalo ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

Perhatikan gambar berikut untuk mengerjakan soal nomor 22!





22. Pakaian adat yang berasal dari Sulawesi Selatan ditunjukkan oleh gambar nomor ....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

23. Nama pakaian adat pada gambar di samping adalah ....

- a. billu dan mukuta
- b. baju cele
- c. baju nggembe
- d. baju bodo



24. Saat Hari Kartini, guru kelas Roza meminta siswa-siswinya untuk menggunakan pakaian adat. Mutia mendapatkan daerah Bangka Belitung. Maka Roza harus menggunakan pakaian adat ....

- a. paksian
- b. teluk belanga
- c. elee balang
- d. ulos

Perhatikan tabel di bawah ini untuk mengerjakan soal nomor 25!

Pakaian adat	
1. 	3. 
2. 	4. 

25. Pasangan yang tepat antara asal daerah dengan gambar pakaian adat yaitu ....

- Banten dengan 3
- Jawa Barat dengan 4
- DI Yogyakarta dengan 2
- DKI Jakarta dengan 1

26. Perhatikan daftar nama provinsi di Indonesia berikut!

- Banten
- Gorontalo
- Jawa Timur
- Maluku

Pakaian adat Pesa'an berasal dari provinsi ....

- 1
- 2
- 3
- 4

27. Alat musik tradisional ini berkembang dalam masyarakat pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. Alat ini berbentuk tabung panjang yang biasa terbuat dari bambu lalu ditaruh dalam sebuah wadah yang terbuat dari semacam anyaman daun [lontar](#) yang dibuat seperti kipas, dibunyikan dengan cara dipetik. Alat musik tradisional ini disebut ....
- serunai
  - sasando
  - tuma
  - kolintang
28. Di pulau Sumatra juga berkembang alat musik tradisional. Alat musik ini digunakan untuk mengiringi tarian zapin dari Timur Tengah dan pengiring nyanyian pada waktu pesta pernikahan atau acara syukuran. Alat musik ini identik dengan nyanyian yang bernafaskan Islam. Alat musik ini yaitu ....
- genceng
  - serunai
  - gambus
  - tehyan

29.



Alat musik tradisional Indonesia satu ini berasal dari daerah utara daerah Sumatera, tepatnya di Pulau Nias. Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul dengan alat pukulnya tersendiri – serupa alat musik Gong di Pulau Jawa. Alat musik tersebut adalah ....

- kolintang
- kecapi
- aramba
- gong

30. Gambar di samping disebut dengan ....

- a. kecapi
- b. tebangan
- c. panting
- d. akordeon



31.



Alat musik di atas berasal dari Sumatra Selatan, alat musik tersebut adalah ....

- a. gong
- b. rebab
- c. akordeon
- d. gambus

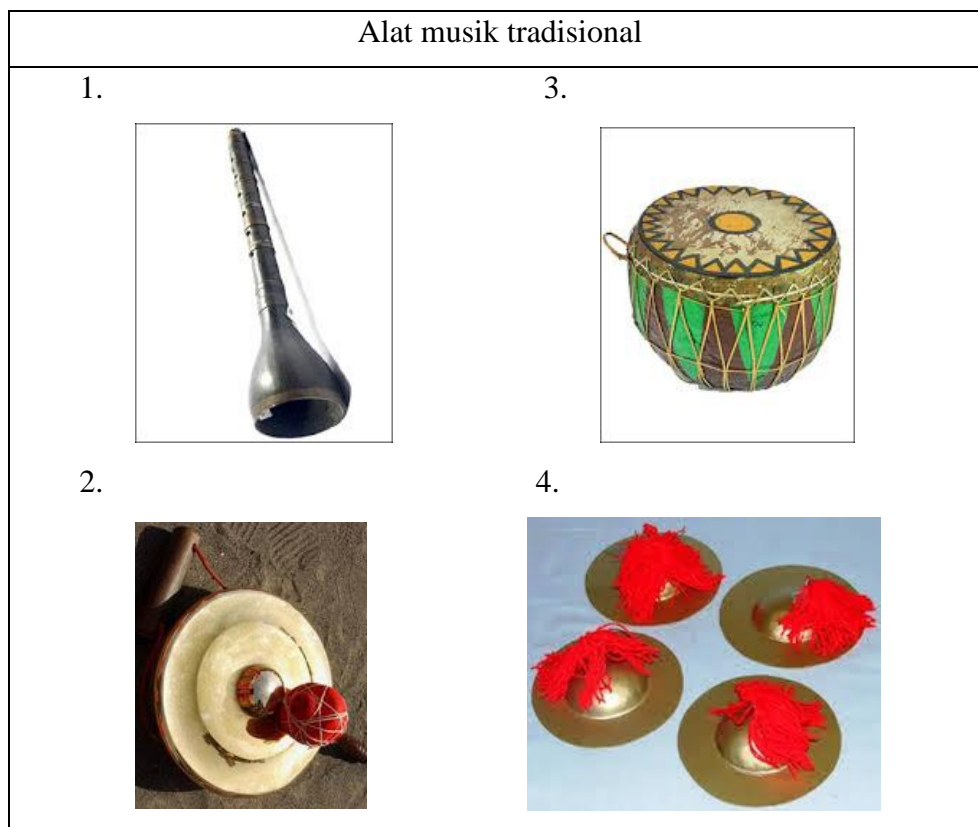
Perhatikan nama-nama alat musik tradisional Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 32!

No.	Alat musik tradisional
1.	Fu
2.	Serunai
3.	Degung
4.	Rebab

32. Alat musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan pencak silat Minang dari Nusa Tenggara Barat ditunjukkan pada nomor ....

- a. 2
- b. 1
- c. 4
- d. 3

Perhatikan gambar-gambar alat musik tradisional Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 33!



33. Alat musik dari Provinsi Lampung yang dimainkan dengan cara dipukul dengan alat pukul khusus ditunjukkan gambar pada nomor ....

- 1
- 2
- 3
- 4



Perhatikan gambar-gambar pakaian adat di Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 34-35!



34. Pakaian adat tradisional yang berasal dari Aceh yang dipakai oleh para raja dan keluarganya ditunjukkan gambar pada nomor ....

- 1
- 2
- 3
- 4

35. Pakaian adat tradisional yang berasal dari Jambi yang biasanya lebih mewah daripada pakaian yang digunakan sehari-hari karena disulam dengan benang emas dan dihiasi dengan berbagai hiasan yang mewah untuk kelengkapannya ditunjukkan gambar pada nomor ....

- 3

- b. 2
- c. 1
- d. 4

36. Pakaian adat tradisional wanita di Bengkulu mengenakan baju kurung berlengan panjang, bertabur corak-corak, sulaman emas berbentuk lempengan-lempengan bulat seperti uang logam. Pakaian adat tradisional pria terdiri atas jas, sarung, celana panjang, alas kaki yang dilengkapi dengan tutup kepala dan sebuah keris. Pakaian tersebut ditunjukkan pada gambar ....

a.



c.



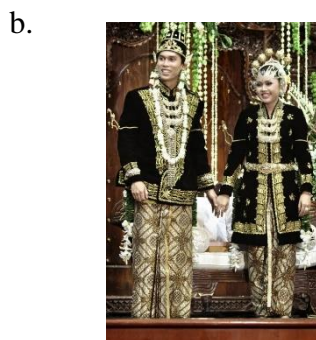
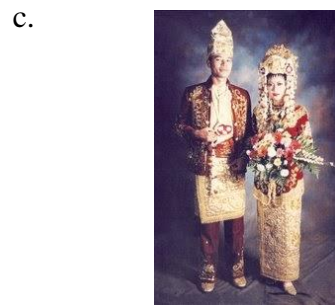
b.



d.

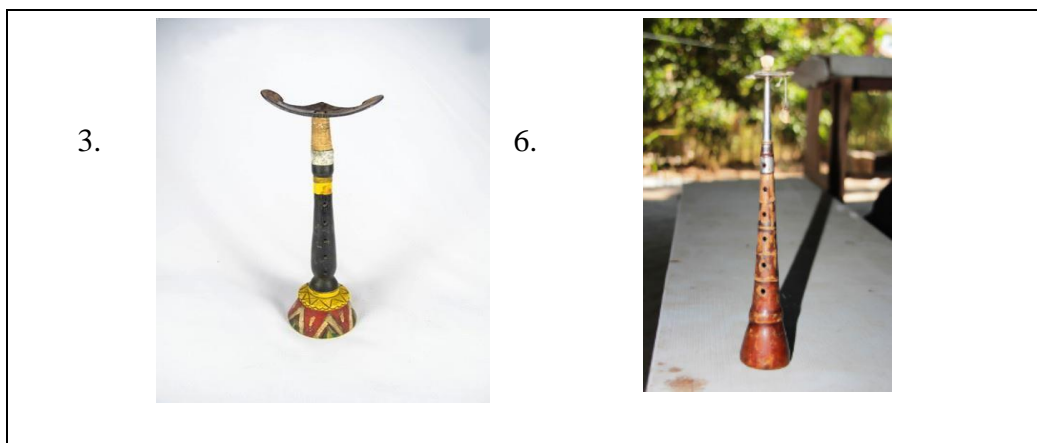


37. Baju Nggembe adalah pakaian adat tradisional yang dipakai oleh remaja putri untuk Upacara Adat atau pesta. Baju Nggembe berbentuk segi empat, berkerah bulat berlengan selebar kain, panjang blus sampai pinggang dan berbentuk longgar. Baju Nggembe tersebut ditunjukkan pada gambar ....



Perhatikan gambar-gambar alat musik tradisional di Indonesia di bawah ini untuk menjawab soal nomor 38-40!

Alat musik tradisional di Indonesia	
1. 	4. 
2. 	5. 



38. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan cara memainkan alat musik tradisional dengan ditiup adalah gambar nomor ....
- 1 dan 2
  - 2 dan 3
  - 4 dan 5
  - 3 dan 6
39. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan asal daerah alat musik tradisional dari Jawa Tengah adalah gambar nomor ....
- 1 dan 2
  - 3 dan 4
  - 5 dan 6
  - 1 dan 4
40. Alat musik di atas yang mempunyai persamaan asal daerah alat musik tradisional dari Sulawesi Selatan adalah gambar nomor ....
- 2 dan 6
  - 1 dan 5
  - 3 dan 4
  - 5 dan 2

**LAMPIRAN 28****KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*****TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN Manyaran 01 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia

<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>No</b>	<b>Jawaban</b>
1.	D	11.	C	21.	C	31.	C
2.	A	12.	D	22.	A	32.	A
3.	B	13.	B	23.	A	33.	B
4.	C	14.	A	24.	A	34.	A
5.	A	15.	D	25.	B	35.	A
6.	B	16.	D	26.	C	36.	D
7.	A	17.	A	27.	B	37.	C
8.	A	18.	A	28.	C	38.	D
9.	A	19.	B	29.	C	39.	D
10.	C	20.	B	30.	C	40.	A

**LAMPIRAN 29****PEDOMAN PENSKORAN TES *PRETEST* DAN *POSTTEST***

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan :

$S = \textit{Score}$

$R = \textit{Right}$

Skor maksimal : 40

Skor minimal : 0

Penilaian

Nilai =  $\frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

**LAMPIRAN 30****DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SOAL**

No	Nama	Kode
1	Adinugroho	A1
2	Anindya Tunjung Wulan	A2
3	Arisya Anasywa	A3
4	Artalisa Widayanti	A4
5	Aurelia Putri Rahmadhoni	A5
6	Deiment Moses Hapsoro	A6
7	Erlangga Wisnu S.	A7
8	Febri Dwi P.	A8
9	Girangga Makuning Raihan	A9
10	Haziqah Setyandri	A10
11	Jeany Ceisara Putri	A11
12	Jounindo N.N.D.	A12
13	Kristian Santoso	A13
14	Malbubatusy Syifa	A14
15	Maya Rosela Wati	A15
16	Melysia A.P	A16
17	Monika Danu W.	A17
18	M. Raka Naufal	A18
19	Naila Kintan Azizti	A19
20	Rahma Dani Anisa Putri	A20
21	Raynald T.N.	A21
22	Satya Anugrah Larasati	A22
23	Wahyu Rizky Saputra	A23
24	Zahrah Putri Andini	A24
25	Dhea Putri Agustin	A25
26	Mardhatilah Zahratu	A26
27	M. Arya Hafiz F.	A27
28	Anisa Riska Yuliwati	A28
29	Claudya Rizki Maharani	A29
30	Amri Said Atauzi	A30

## LAMPIRAN 31

## DAFTAR NAMA SISWA UJI PEMAKAIAN

No	Nama Siswa	Kode
1.	Aditya Raka Pratama	B1
2.	Afif Fikri Alfiyan	B2
3.	Ahmad Sapto Waluyo	B3
4.	Annora Habiba Naeem	B4
5.	Chantika Nadia Putri Octavia	B5
6.	Dimas Dzaki Arjuwan	B6
7.	Dinda Meisya Putri	B7
8.	Elmo Shelo Sai Armanto	B8
9.	Farrel Aland Felix	B9
10.	Fikar Priya Permana	B10
11.	Galang Adi Settiyawan	B11
12.	Haidar Ghani Saputra	B12
13.	Jaya Denis Saputra	B13
14.	Latisya Zalva Nayla	B14
15.	Mandala Putra Diandra	B15
16.	Marcelino Rama Aditya	B16
17.	Marsel Fernandito	B17
18.	Miftah Nur Jannah	B18
19.	Naera Putri Alwa Ramadhani	B19
20.	Raffy Augusta	B20
21.	Riasna Nur Sayhira	B21
22.	Riki Aviandi	B22
23.	Sandy Ardian	B23
24.	Septian Rico Ramadhan	B24
25.	Septiana Citra Rahmadani	B25
26.	Vincentya Esa Quila Olivia	B26
27.	Virzya Aurelya Kasih	B27
28.	Wafiq Afif Alya Mufid	B28
29.	Zivanna Aulia Ardhana	B29
30.	Arfino Putra Hidayat	B30



## LAMPIRAN 32

## HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : CAHYATI TRIANA PUTRI, S.Pd  
 NIP : 19960505 201902 2 001  
 Asal Instansi : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas (nama, nip dan asal instansi).
2. Berikan satu jawaban dengan memberikan tanda centang (√) dalam kolom yang sudah disediakan di depan jawaban.  
Contoh:  
(√) ya  
( ) tidak
3. Bapak ibu diperbolehkan memberikan saran pada akhir pertanyaan

**Pertanyaan :**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi keragaman budaya di Indonesia?	√	
2.	Apakah sumber belajar siswa siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia?		√
3.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?	√	

4.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Menurut Ibu, apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi keragaman budaya di Indonesia?		<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran lain pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik?	<input checked="" type="checkbox"/>	
8.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran non cetak?	<input checked="" type="checkbox"/>	
9.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
10.	Media apakah yang bapak inginkan dalam penggunaan media pembelajaran non cetak?	<input checked="" type="checkbox"/> Komputer <input type="checkbox"/> Handphone <input type="checkbox"/> lainnya, tuliskan ....	
11.	Apakah Ibu setuju jika media pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dikemas dalam bentuk video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
12.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia?	<input checked="" type="checkbox"/>	
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika melihat teks disertai dengan animasi?	<input checked="" type="checkbox"/>	

14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
15.	Apakah materi yang disajikan pada video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	<input checked="" type="checkbox"/>	
16.	Perluakah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?		<input checked="" type="checkbox"/>
17.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?	<input checked="" type="checkbox"/>	
18.	Apakah kalimat yang digunakan dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus singkat, padat dan jelas?	<input checked="" type="checkbox"/>	
19.	Apakah kemenarikan tampilan video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
20.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus memiliki harmonisasi warna yang sesuai dengan animasi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
21.	Apakah ukuran huruf yang sesuai dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> kecil <input checked="" type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar	
22.	Apakah jenis huruf yang bapak inginkan dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> Times New Roman <input type="checkbox"/> Berlin Sans FB	

		( ) Comic Sans MS
		(✓) lainnya, tuliskan <i>Arial</i>
23.	Apakah video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	✓
24.	Apakah penggunaan media video animasi berbantuan <i>Sparkol Videoscribe</i> dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa ?	✓
25.	Berikanlah saran dan masukan untuk media pembelajaran video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang anda perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia : <i>Harus dapat memperjelas materi dan media dapat digunakan dengan mudah</i> ..... ..... .....	

Semarang, 15 JANUARI ..... 2020

Guru Kelas IV

 CAHYATI TRIANA RSTRI, S.Pd  
 NIP. 19960505 201902 2 001

## LAMPIRAN 33

## HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN INDONESIA KELAS IV SDN MANYARAN 01

SEMARANG

Nama Siswa : *Erikare Perijad Perijad*  
No. : 10  
Kelas : IV  
Sekolah : SDN Manyaran 01 Semarang

Petunjuk Pengisian

- a. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) di dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.

Contoh:

(✓) ya

() tidak

- b. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----


No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu menyukai muatan IPS ?	✓	
2.	Menurut kamu apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar materi keragaman budaya di Indonesia muatan IPS ?		✓
3.	Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPS	( ) Poster ( ) gambar di buku paket (✓) video	

		( ) foto	( ) lainnya, tuliskan .....
4.	Menurut kamu apakah ketersediaan media untuk belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia sudah ada ?	✓	
5.	Apakah kamu memerlukan media baru untuk belajar pada materi keragaman budaya di Indonesia ?		✓
6.	Apakah kalian ingin belajar materi keragaman budaya di Indonesia dengan alat bantu komputer?	✓	
7.	Apakah kalian menyukai video animasi yang ditampilkan di komputer	✓	
8.	Apakah kamu mengetahui video animasi ?		✓
9.	Apakah kamu pernah melihat video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?		✓
10.	Apakah kamu pernah menjumpai kalau media video animasi dapat membantu proses pembelajaran yang menantang dengan bantuan aplikasi <i>sparkol videoscribe</i> sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama-sama ?	✓	✓
11.	Apakah kamu setuju jika media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> yang telah dimodifikasi dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi muatan IPS tentang keragaman Indonesia ?	✓	
12.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut ?	✓	

13.	Apakah kalian menyukai jika video yang ada animasinya ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
14.	Apakah kalian menyukai video yang berwarna ?		<input checked="" type="checkbox"/>
15.	Menurut kamu bagaimana ukuran huruf yang sesuai dengan media di video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> kecil <input checked="" type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar	
16.	Menurut kamu jenis huruf mana yang cocok dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> ?	<input type="checkbox"/> Comic Sans MS <input type="checkbox"/> Times New Roman <input checked="" type="checkbox"/> Arial <input checked="" type="checkbox"/> lainnya, tuliskan .....	
17.	Berikanlah saran dan masukan untuk video yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia : ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....		

Semarang, 15 Desember 2020

Siswa Kelas IV B

  
..... Fajar Pr. Y. Permadi



## LAMPIRAN 34

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MEDIA

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN**  
**KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA**  
**PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN SPARKOL**  
**VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA**  
**DI INDONESIA KELAS IV SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : *Galih Mahendika Christian putra, Spd, M.pd.*  
 NIP : *199205012019031008*  
 Asal Instansi : *UNNES*

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian setiap indikator dengan memberi tanda *checkbox* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
**Skor 1 : sangat tidak setuju**  
**Skor 2 : tidak setuju**  
**Skor 3 : ragu-ragu**  
**Skor 4 : setuju**  
**Skor 5 : sangat setuju**
3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Aspek yang dinilai	Jawaban					Keterangan
	1	2	3	4	5	
Aspek Kesesuaian						
1. Media sesuai dengan topik pembelajaran						
a. Menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar					✓	
b. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓	
c. Kombinasi teks, gambar, gerak						

dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi				✓	
d. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
<b>Aspek Tampilan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>2. Desain tampilan visual yang menarik</b>					
a. Ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas				✓	
b. Tampilan background, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi				✓	
<b>3. Kualitas tampilan media</b>					
a. Tata letak gambar animasi sudah tepat				✓	
b. Semua bagian media dapat dikelola dengan mudah				✓	
c. Tampilan terlihat jelas oleh semua siswa				✓	
<b>Aspek Pemakaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>4. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru</b>					
a. Media mudah digunakan				✓	
b. Media dapat digunakan kembali				✓	
<b>Aspek Keunggulan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>5. Media komunikatif dengan pengguna</b>					
a. Media mampu memancing respon siswa				✓	
b. Media mampu memberikan					

komunikasi dua arah secara interaktif				✓	
c. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa				✓	
<b>Skor yang Diperoleh</b>					

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 70

Penskoran:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{65}{70} \times 100\% = 92,86\%$$

Keterangan :

$NP$  : nilai presentase

$R$  : skor yang diperoleh

$SM$  : skor maksimal

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Catatan:

Video :

- Kecepatan dan intonasi penjelasan diperbaiki
- Penambahan tulisan jumlah pulau
- Gambar yang sesuai dengan letak strategis wilayah dan perbedaan kondisi alam
- Transparansi tulisan diperjelas

Cover DVD :

- Penambahan kelas dan simpulan
- Penghapusan gambar

Semarang, 23 Januari 2020

Validator Ahli Media



Galih Mahardika Christian Putra, S.Pd, M.Pd

NIP. 199205012019 031008

## LAMPIRAN 35

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MATERI

INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI TERHADAP  
 MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI  
 KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
 SDN MANYARAN 01 SEMARANG

Nama : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 195612011987031001  
 Asal Instansi : PGSD UNNES

**Petunjuk Pengisian :**

- Isilah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
**Skor 1 : sangat tidak setuju**  
**Skor 2 : tidak setuju**  
**Skor 3 : ragu-ragu**  
**Skor 4 : setuju**  
**Skor 5 : sangat setuju**
- Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>						
Kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013					✓
	2. Materi sesuai dengan Kompetensi					✓

akan dicapai	Dasar						
	3. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi						✓
	4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran						✓
	5. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif					✓	
	6. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif						✓
	7. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik					✓	
	<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
Kesesuaian materi muatan IPS dengan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	8. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks						✓
	9. Materi dalam media mudah dipahami						✓
	10. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi						✓
	11. Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi					✓	
	12. Video yang disajikan memperjelas isi materi					✓	
	13. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari						✓

	14. Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa					✓	
Kesesuaian materi muatan IPS dengan evaluasi pembelajaran	15. Soal evaluasi sudah sesuai dengan indikator						✓
<b>Aspek Bahasa</b>							
Kejelasan bahasa	16. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa					✓	
	17. Bahasa yang digunakan sederhana						✓
	18. Narasi jelas, singkat dan informatif					✓	
	19. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar					✓	
	20. Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi						✓
<b>Jumlah skor</b>							

Skor minimal : 20

Skor maksimal : 100

Penskoran:

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \% \\
 &= \frac{90}{100} \times 100 \% = 90 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

$NP$  : nilai presentase

$R$  : skor yang diperoleh

$SM$  : skor maksimal

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

- Tujuan pembelajaran diperjelas
- Kegiatan pembelajaran perlu di revisi
- Soal harus homogen.
- Materi harus sesuai dengan fakta, konsep, generalisasi, dan nilai

Semarang, 24 Januari 2020

Validator Ahli Materi



Drs. SUKARJO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 195612011987031001



## LAMPIRAN 36

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI BAHASA

**INSTRUMEN VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN MEDIA OLEH  
AHLI BAHASA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN  
SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI KERAGAMAN  
BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : Diyamon Prasandha,  
NIP : .....  
Asal Instansi : UNNES

**Petunjuk Pengisian :**

- Isilah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian setiap indikator dengan memberi tanda *checkbox* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
**Skor 1 : sangat setuju**  
**Skor 2 : setuju**  
**Skor 3 : ragu-ragu**  
**Skor 4 : tidak setuju**  
**Skor 5 : sangat tidak setuju**
- Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Deskriptor	Skor					Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	5	
Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa				✓		
	2. Menggunakan kalimat yang efektif				✓		
	3. Menggunakan kalimat yang baku				✓		
	4. Penyusunan kalimat menggunakan				✓		



	struktur <del>EYD</del> bahasa indonesia <del>EBI</del>						
Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	1. Teks yang disajikan informatif				✓		
	2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas				✓		
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda					✓	
	4. Kalimat yang digunakan komunikatif				✓		
Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV					✓	
	2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan				✓		
	3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa				✓		
	4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari					✓	
Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan.					✓	
	2. Menggunakan kata-kata secara hemat.					✓	
	3. Menggunakan ejaan yang tepat				✓		
	4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa					✓	
<b>Jumlah Skor</b>							

Skor minimal : 16

Skor maksimal : 80

Penskoran:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

$NP$  : nilai presentase

$R$  : skor yang diperoleh

$SM$  : skor maksimal

$$\frac{70}{80} \times 100\% = 87,5\%$$

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

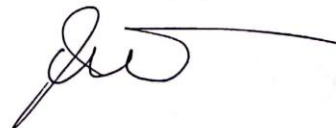
No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

- Kalimat disusun lebih sederhana untuk memahami peserta didik
- gunakan kaidah baru ejaan
- gunakan petanda dan penanda yang lebih dapat terbaca.

Semarang, 27 Januari 2020

Validator Ahli Bahasa



Dyanora Prasandha

NIP.

## LAMPIRAN 37

**REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BRBANTUAN SPARKOL  
VIDEOSCRIBE**

No	Validator	Validasi Penilaian
1.	Galih Mahardika Christian Putra, S.Pd., M.Pd.	Media
2.	Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.	Materi
3.	Diyamon Prasandha, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

Indikator	Komponen		
	Media	Materi	Kebahasaan
1	18	33	16
2	10	31	17
3	15	5	18
4	10	21	19
5	12	-	-
Jumlah Skor	65	90	70
Rata-Rata	13	18	17,5
Presentase	92,86 %	90 %	87,5 %
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

**Rumus:**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

## Keterangan:

NP : nilai presentase

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimal

## Kriteria Kelayakan Media, Materi, dan Baasa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

**Perhitungan penilaian komponen oleh ahli media**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{65}{70} \times 100\% \\ &= 92,86\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

**Perhitungan penilaian komponen oleh ahli materi**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{90}{100} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

**Perhitungan penilaian komponen oleh ahli bahasa**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{70}{80} \times 100\% \\ &= 87,5\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

## LAMPIRAN 38

## LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : Cahyati Triana Putri, S.Pd  
NIP : 19960505 201902 2 001  
Asal Instansi : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	√	
2	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis.	√	
3	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.	√	
4	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa.	√	
5	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas.	√	
6	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> (tidak mudah rusak).	√	

7	Media media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali.	✓	
8	Media media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa	✓	
9	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa	✓	
10	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.	✓	

Catatan:

Video animasi tersebut diperbanyak untuk membantu pembelajaran

Penskoran:

Ya = 1    Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = Total frekuensi

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Semarang, 3 Februari 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001



## LAMPIRAN 39

## REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah Skor
1.	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	1
2.	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis	1
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif	1
4.	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa	1
5.	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas	1
6.	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tidak mudah rusak	1
7.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali	1
8.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa	1
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa	1
10.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa	1
<b>Jumlah total</b>		<b>10</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>

## LAMPIRAN 40

## LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama Siswa : Zivanna Aulia Ardhana  
No. : 29  
Kelas : IV  
Sekolah : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Ya	Tidak
1.	Menurut saya media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran.	✓	
2.	Menurut saya kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan	✓	
3.	Saya menyukai tampilan yang ada didalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> .	✓	
4.	Saya tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	✓	
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat	✓	

6.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar saya	✓	
7.	Saya mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran.	✓	
8.	Saya dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah.	✓	
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	✓	
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif	✓	

Penskoran:

Ya = 1    Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = Total frekuensi

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Semarang, 3 Februari 2020

Siswa Kelas IV

SDN Manyaran 01 Semarang



Zivanna Aulia Ardiana

## LAMPIRAN 41

## REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban Ya	Jawaban Tidak
1.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran	9	0
2.	Kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan	9	0
3.	Menyukai tampilan yang ada di dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	9	0
4.	Tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	9	0
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat	9	0
6.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar siswa	9	0
7.	Mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran	9	0
8.	Dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah	9	0
9.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	9	0
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif	9	0
<b>Jumlah Total</b>		90	0
<b>Persentase</b>		100%	0
<b>Kriteria</b>		Sangat Efektif	

## LAMPIRAN 42

## LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK SKALA BESAR

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama : Cahyati Triana Putri, S.Pd

NIP : 19960505 201902 2 001

Asal Instansi : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	✓	
2	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis.	✓	
3	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.	✓	
4	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa.	✓	
5	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas.	✓	
6	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> (tidak mudah rusak).	✓	

7	Media media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali.	✓	
8	Media media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa	✓	
9	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa	✓	
10	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.	✓	

Catatan:

Video animasi tersebut diperbanyak untuk membantu pembelajaran

Penskoran:

Ya = 1    Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = Total frekuensi

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Semarang, 3 Februari 2020

Guru Kelas IV



Cahyati Triana Putri

NIP. 19960505 201902 2 001



## LAMPIRAN 43

**REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK  
SKALA BESAR**

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah Skor
1.	Materi yang terdapat dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	1
2.	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis	1
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif	1
4.	Penggunaan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> berpusat pada siswa	1
5.	Petunjuk pemakaian media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tersampaikan dengan jelas	1
6.	Semua komponen dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> tidak mudah rusak	1
7.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan kembali	1
8.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menarik perhatian siswa	1
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> mudah digunakan semua siswa	1
10.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas belajar siswa	1
<b>Jumlah total</b>		<b>10</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>

## LAMPIRAN 44

**LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK SKALA  
BESAR**

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MUATAN IPS MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV  
SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nama Siswa : Zivonna Aulia Ardhana  
No. : 29  
Kelas : IV  
Sekolah : SDN Manyaran 01 Semarang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checkboxlist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Ya	Tidak
1.	Menurut saya media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran.	✓	
2.	Menurut saya kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan	✓	
3.	Saya menyukai tampilan yang ada didalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> .	✓	
4.	Saya tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	✓	
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat	✓	

6.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar saya	✓	
7.	Saya mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran.	✓	
8.	Saya dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah.	✓	
9.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	✓	
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif	✓	

Penskoran:

Ya = 1    Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = Total frekuensi

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Semarang, 3 Februari 2020

Siswa Kelas IV

SDN Manyaran 01 Semarang

Zivanna Aulia Ardiana

## LAMPIRAN 45

**REKAPITULASI ANGGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK  
SKALA BESAR**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban Ya	Jawaban Tidak
1.	Media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sesuai dengan materi pelajaran	30	0
2.	Kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat menyenangkan	27	3
3.	Menyukai tampilan yang ada di dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	26	4
4.	Tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i>	28	2
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> jelas dan mudah dilihat	25	5
6.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat menambah semangat belajar siswa	24	6
7.	Mudah memahami petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran	27	3
8.	Dapat menggunakan media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dengan mudah	28	2
9.	Video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	29	1
10.	Bahasa media video animasi berbantuan <i>sparkol videoscribe</i> sangat mudah dipahami dan sangat interaktif	26	4
<b>Jumlah Total</b>		270	30
<b>Persentase</b>		90%	10%
<b>Kriteria</b>		Sangat Baik	

LAMPIRAN 46

HASIL BELAJAR TES UJI COBA

Nilai Tertinggi

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN  
TES UJI COBA

Muata Pelajaran : IPS Nama : Zahrah P.A  
Hari, Tanggal : Jumat, 11-1-2024 Kelas : 5B  
Waktu : 70 menit No. : 2A

91,43

Pilihan Ganda

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
7	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
11	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
16	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
17	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
18	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
21	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
25	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

26	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
27	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
28	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
30	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
31	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
32	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
33	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
34	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
35	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
36	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
37	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
38	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
39	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
40	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
41	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
42	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
43	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
44	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
45	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
46	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
47	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
48	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
49	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
50	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

51	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
52	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
53	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
54	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
55	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
56	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
57	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
58	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
59	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
60	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
61	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
62	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
63	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
64	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
65	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
66	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
67	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
68	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
69	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
70	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

B = 64  
S = 6

Nilai Terendah

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN  
TES UJI COBA

Muata Pelajaran : IPS Nama : Satya Anugrah L.  
Hari, Tanggal : Jumat, 11-1-2020 Kelas : 5B  
Waktu : 70 menit No. : 22

40

Pilihan Ganda

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

26	A	B	C	<del>D</del>
27	<del>A</del>	B	C	D
28	<del>A</del>	B	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	B	C	<del>D</del>
31	<del>A</del>	B	C	D
32	<del>A</del>	B	C	D
33	A	B	<del>C</del>	D
34	A	B	<del>C</del>	D
35	A	<del>B</del>	C	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	<del>C</del>	D
38	A	<del>B</del>	C	D
39	<del>A</del>	B	C	D
40	A	<del>B</del>	C	D
41	A	B	<del>C</del>	D
42	A	B	<del>C</del>	D
43	A	B	<del>C</del>	D
44	A	B	<del>C</del>	D
45	<del>A</del>	B	C	D
46	A	<del>B</del>	C	D
47	A	B	<del>C</del>	D
48	A	B	C	<del>D</del>
49	A	<del>B</del>	C	D
50	A	B	C	<del>D</del>

51	A	<del>B</del>	C	D
52	A	<del>B</del>	C	D
53	A	B	<del>C</del>	D
54	<del>A</del>	B	C	D
55	A	<del>B</del>	C	D
56	A	B	<del>C</del>	D
57	<del>A</del>	B	C	D
58	A	B	<del>C</del>	D
59	A	B	<del>C</del>	D
60	A	B	C	<del>D</del>
61	A	<del>B</del>	C	D
62	A	<del>B</del>	C	D
63	A	B	<del>C</del>	D
64	A	B	<del>C</del>	D
65	A	<del>B</del>	C	D
66	A	<del>B</del>	C	D
67	<del>A</del>	B	C	D
68	A	B	C	<del>D</del>
69	A	B	<del>C</del>	D
70	<del>A</del>	B	C	D

B=28  
S=42

## LAMPIRAN 47

HASIL BELAJAR *PRETEST*

Nilai Tertinggi

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN  
PRE TEST

Muata Pelajaran : IPS Nama : Ahmad S. W  
Hari, Tanggal : Rabu, 12/2/2020 Kelas : IV  
Waktu : 60 menit No. : 3

77,5

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<del>D</del>
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	<del>B</del>	C	D
4.	A	B	<del>C</del>	D
5.	<del>A</del>	<del>B</del>	C	D
6.	A	<del>B</del>	C	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	<del>A</del>	B	C	D
9.	<del>A</del>	B	C	D
10.	A	B	<del>C</del>	D
11.	A	B	C	<del>D</del>
12.	A	B	C	<del>D</del>
13.	<del>A</del>	B	C	D
14.	<del>A</del>	B	C	D
15.	A	B	C	<del>D</del>
16.	A	B	C	<del>D</del>
17.	<del>A</del>	B	<del>C</del>	D
18.	<del>A</del>	B	C	D
19.	A	<del>B</del>	C	D
20.	<del>A</del>	B	C	D
21.	<del>A</del>	B	C	D
22.	<del>A</del>	B	C	D
23.	<del>A</del>	B	C	D
24.	A	B	C	<del>D</del>
25.	A	<del>B</del>	C	D
26.	A	B	<del>C</del>	D
27.	A	<del>B</del>	C	D
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	B	<del>C</del>	D
30.	A	B	<del>C</del>	D
31.	A	B	<del>C</del>	D
32.	<del>A</del>	B	C	D
33.	A	B	<del>C</del>	D
34.	<del>A</del>	B	C	D
35.	<del>A</del>	B	C	D
36.	A	B	C	<del>D</del>
37.	A	B	<del>C</del>	D
38.	A	B	C	<del>D</del>
39.	A	B	C	<del>D</del>
40.	A	B	C	<del>D</del>

B=31  
S=9



Nilai Terendah

UNNES  
Universitas Negeri Semarang

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN  
PRE TEST

Muata Pelajaran : IPS Nama : Septiana  
Hari. Tanggal : Rabu, 12/2/2020 Kelas : IV  
Waktu : 60 menit No. : 25

42,5

Pilihan Ganda

1.	<del>X</del>	B	C	D
2.	<del>X</del>	B	C	D
3.	A	<del>X</del>	C	D
4.	A	B	<del>X</del>	D
5.	<del>X</del>	B	C	D
6.	A	B	C	<del>X</del>
7.	A	B	<del>X</del>	D
8.	A	<del>X</del>	C	D
9.	A	B	<del>X</del>	D
10.	A	B	<del>X</del>	D
11.	A	B	<del>X</del>	D
12.	A	B	C	<del>X</del>
13.	<del>X</del>	B	C	D
14.	<del>X</del>	B	C	D
15.	A	<del>X</del>	C	D
16.	A	B	C	<del>X</del>
17.	<del>X</del>	B	C	D
18.	A	B	C	<del>X</del>
19.	A	B	<del>X</del>	D
20.	A	B	C	<del>X</del>

21.	A	<del>X</del>	C	D
22.	A	B	<del>X</del>	D
23.	<del>X</del>	B	C	D
24.	<del>X</del>	B	C	D
25.	A	<del>X</del>	C	D
26.	<del>X</del>	B	C	D
27.	A	<del>X</del>	C	D
28.	<del>X</del>	B	C	D
29.	A	B	C	<del>X</del>
30.	<del>X</del>	B	C	D
31.	A	B	C	<del>X</del>
32.	A	B	<del>X</del>	D
33.	A	B	<del>X</del>	D
34.	A	<del>X</del>	C	D
35.	<del>X</del>	B	C	D
36.	A	B	C	<del>X</del>
37.	A	B	C	<del>X</del>
38.	A	B	C	<del>X</del>
39.	<del>X</del>	B	C	D
40.	A	B	C	<del>X</del>

B = 17  
S = 23

## LAMPIRAN 48

HASIL BELAJAR *POSTEST*

Nilai Tertinggi

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASARLEMBAR JAWABAN  
POST TEST

Muata Pelajaran : IPS Nama : Ahmad Saptow  
 Hari, Tanggal : Kamis, 13-2-2020 Kelas : IV  
 Waktu : 60 menit No. : 3

95

## Pilihan Ganda

1.	<del>A</del>	B	C	D
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	<del>B</del>	C	D
4.	A	B	<del>C</del>	D
5.	<del>A</del>	B	C	D
6.	A	<del>B</del>	C	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	<del>A</del>	B	C	D
9.	<del>A</del>	B	C	D
10.	A	B	<del>C</del>	D
11.	A	B	<del>C</del>	D
12.	A	B	C	<del>D</del>
13.	A	<del>B</del>	C	D
14.	<del>A</del>	B	C	D
15.	A	B	C	<del>D</del>
16.	A	B	C	<del>D</del>
17.	<del>A</del>	B	C	D
18.	<del>A</del>	B	C	D
19.	A	<del>B</del>	C	D
20.	A	<del>B</del>	C	D

21.	A	B	<del>C</del>	D
22.	<del>A</del>	B	C	D
23.	<del>A</del>	B	C	D
24.	<del>A</del>	B	C	D
25.	A	<del>B</del>	C	D
26.	A	B	<del>C</del>	D
27.	A	<del>B</del>	C	D
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	B	<del>C</del>	D
30.	A	B	<del>C</del>	D
31.	A	B	<del>C</del>	D
32.	<del>A</del>	B	C	D
33.	A	<del>B</del>	C	D
34.	<del>A</del>	B	C	D
35.	<del>A</del>	B	C	D
36.	A	<del>B</del>	C	D
37.	A	B	<del>C</del>	D
38.	A	B	C	<del>D</del>
39.	A	B	C	<del>D</del>
40.	<del>A</del>	B	C	D

B = 38  
S = 2

Nilai Terendah

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN  
POST TEST

Muata Pelajaran : IPS Nama : Jaya D. S  
Hari, Tanggal : Kamis, 13-2-2020 Kelas : IV  
Waktu : 60 menit No. : 13

57,5

Pilihan Ganda

<del>1.</del>	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>2.</del>	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
4.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
5.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
<del>6.</del>	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>7.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
10.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
11.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
14.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
15.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
<del>16.</del>	A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>17.</del>	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>18.</del>	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>19.</del>	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>20.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

<del>21.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
<del>22.</del>	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
<del>26.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
<del>27.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>31.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
<del>32.</del>	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
33.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
34.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
<del>35.</del>	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>36.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
37.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
38.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
39.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
40.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

B = 23  
S = 17

## LAMPIRAN 49

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	B1	47,5	TIDAK TUNTAS
2.	B2	60	TIDAK TUNTAS
3.	B3	77,5	TUNTAS
4.	B4	62,5	TIDAK TUNTAS
5.	B5	67,5	TUNTAS
6.	B6	50	TIDAK TUNTAS
7.	B7	57,5	TIDAK TUNTAS
8.	B8	52,5	TIDAK TUNTAS
9.	B9	65	TIDAK TUNTAS
10.	B10	65	TIDAK TUNTAS
11.	B11	72,5	TUNTAS
12.	B12	65	TIDAK TUNTAS
13.	B13	45	TIDAK TUNTAS
14.	B14	60	TIDAK TUNTAS
15.	B15	77,5	TUNTAS
16.	B16	50	TIDAK TUNTAS
17.	B17	72,5	TUNTAS
18.	B18	52,5	TIDAK TUNTAS
19.	B19	52,5	TIDAK TUNTAS
20.	B20	50	TIDAK TUNTAS
21.	B21	55	TIDAK TUNTAS
22.	B22	65	TIDAK TUNTAS
23.	B23	60	TIDAK TUNTAS
24.	B24	50	TIDAK TUNTAS
25.	B25	42,5	TIDAK TUNTAS
26.	B26	67,5	TUNTAS
27.	B27	50	TIDAK TUNTAS
28.	B28	67,5	TUNTAS
29.	B29	70	TUNTAS
30.	B30	57,5	TIDAK TUNTAS

**LAMPIRAN 50****REKAPITULASI HASIL BELAJAR *POSTTEST***

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	B1	77,5	TUNTAS
2.	B2	80	TUNTAS
3.	B3	95	TUNTAS
4.	B4	82,5	TUNTAS
5.	B5	87,5	TUNTAS
6.	B6	67,5	TUNTAS
7.	B7	77,5	TUNTAS
8.	B8	82,5	TUNTAS
9.	B9	87,5	TUNTAS
10.	B10	82,5	TUNTAS
11.	B11	90	TUNTAS
12.	B12	80	TUNTAS
13.	B13	57,5	TIDAK TUNTAS
14.	B14	82,5	TUNTAS
15.	B15	92,5	TUNTAS
16.	B16	77,5	TUNTAS
17.	B17	92,5	TUNTAS
18.	B18	77,5	TUNTAS
19.	B19	70	TUNTAS
20.	B20	62,5	TIDAK TUNTAS
21.	B21	67,5	TUNTAS
22.	B22	72,5	TUNTAS
23.	B23	67,5	TUNTAS
24.	B24	75	TUNTAS
25.	B25	67,5	TUNTAS
26.	B26	87,5	TUNTAS
27.	B27	65	TIDAK TUNTAS
28.	B28	85	TUNTAS
29.	B29	90	TUNTAS
30.	B30	67,5	TUNTAS

## LAMPIRAN 47

### UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST*

#### Hipotesis

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak Berdistribusi normal

#### Kriteria

Data dikatakan berdistribusi normal jika Ho di terima yaitu apabila  $t_{tabel} > 0,05$

Dalam penelitian ini  $\alpha = 0,05$

Perhitungan dengan berbantuan aplikasi SPSS 16, diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 4.13** Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,136	30	,166*	,962	30	,338
posttest	,126	30	,200	,963	30	,368

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa nilai *sig* pada kolom *shapiro wilk* menunjukkan  $sig > 0,050$  baik itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,338 dan nilai *posttest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,368. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

## LAMPIRAN 52

UJI PERBEDAAN RATA-RATA *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Rumus *t-test* (Sugiyono 2015:274) sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Kriteria:

Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dengan berbantuan aplikasi SPSS 16 diperoleh hasil uji *t-test* sebagai berikut.

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-1,866E1	5,82553	1,063559	-20,84195	16,49138	-17,551	29	,000

Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 16, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000.. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.

**LAMPIRAN 53****UJI PENINGKATAN RATA-RATA (N-GAIN)**

Untuk menghitung nilai *N-Gain* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{SMI - Pretest}$$

**Keterangan :**

SMI : Skor Maksimal Ideal

**Kriteria :**

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 235) sebagai berikut.

**Tabel 3.11** Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Perhitungan *N-Gain* sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{78,25 - 59,58}{100 - 59,58}$$

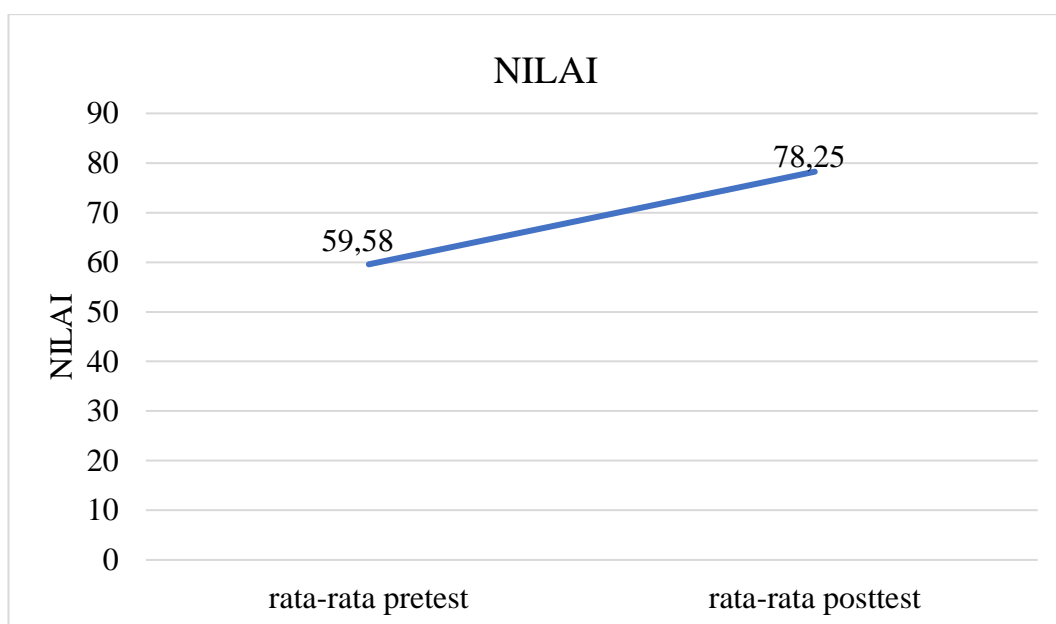
$$N\text{-Gain} = 0,462$$

**Tabel 4.15** Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	59,58
<i>Posttest</i>	78,25
Selisish rata-rata	18,67
N-gain kelas	0,462
Kriteria	Sedang



Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji peningkatan rata-rata (N-gain) menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,462 dengan selisih rata-rata 18,67 dan termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut ini.



**Gambar 4.16** Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

## LAMPIRAN 54

## SURAT PENELITIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN STRATA S1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/2297/UN37.1.1/LT/2020 05 Januari 2020  
Hal : Izin Penelitian

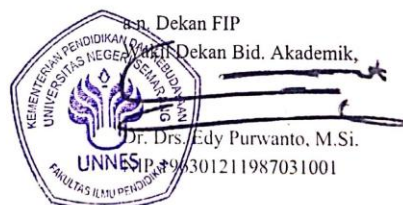
Yth. Kepala Sekolah SDN Manyaran 01  
Jl. WR Supratman No 178-180 Ngemplak Simongan Kota Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Neni Firdayanti  
NIM : 1401416155  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Semester : Gasal  
Tahun akademik : 2019/2020  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 9 Januari - 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
Dekan FIP;  
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 658 986 256 0

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-09 11:01:57)

## LAMPIRAN 55

## SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI COBA



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 DINAS PENDIDIKAN  
 KOORDINATOR SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT  
**SD NEGERI MANYARAN 03**  
 Jalan Rorojonggrang Dalam I Semarang - Telp. (024) 7609309  
 Email : [sdnmanyaran03@gmail.com](mailto:sdnmanyaran03@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

No: 421.2 /02/ 2020

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sunardi, S.Pd  
 Pangkat/ Golongan : Pembina / IV a  
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Manyaran 03  
 Korsatpen Kec. Semarang Barat,  
 Kota Semarang

Menerangkan bahwa :

Nama : Neni Firdayanti  
 NIM : 1401416155  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
 Semester/Tahun : Gasal, 2019/2020  
 Instansi : Universitas Negeri Semarang

Dengan ini kami memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian skripsi di SD Negeri Manyaran 03 dengan alokasi waktu 9 – 11 Januari 2020.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 10 Januari 2020  
 Kepala Sekolah,



198405 1 004

## LAMPIRAN 56

## SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI PEMAKAIAN



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN  
KOORDINATOR SATUAN PENDIDIKAN SEMARANG BARAT  
**SD NEGERI MANYARAN 01**  
Jl. Wr. Supratman No. 178-180 ☎ 7605233 Semarang, ✉ 50147



## SURAT KETERANGAN

No : 421.2/015/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Murti Widati, S.Pd.  
NIP : 196403281985082002  
Pangkat/Gol : Pembina/ IV A  
Jabatan : Kepala SDN Manyaran 01 Semarang

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Neni Firdayanti  
NIM : 1401416155  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Bahwa pada hari *Rabu* – *Jumat* tanggal 12-14 Februari 2020 telah melakukan penelitian skripsi di SDN Manyaran 01 Kec. Semarang Barat Kota Semarang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang”. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 Februari 2020

Kepala SDN Manyaran 01 Semarang



Murti Widati, S.Pd. SD  
NIP. 19640328 198508 2 002

## LAMPIRAN 57

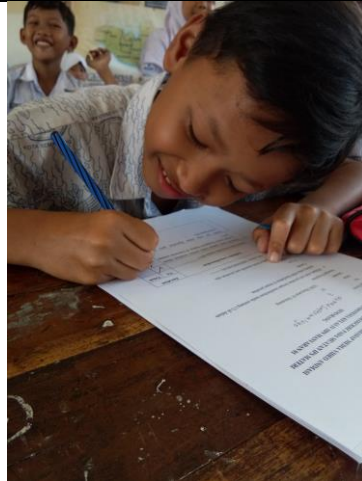
## DOKUMENTASI



Wawancara dengan murid kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang



Wawancara dengan guru kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang



Siswa mengisi angket kebutuhan



Uji coba soal di kelas V SDN Manyaran 03 Semarang



Uji coba produk dalam kelompok kecil



Siswa mengerjakan soal *pretest*



Guru menjelaskan materi keragaman budaya di Indonesia



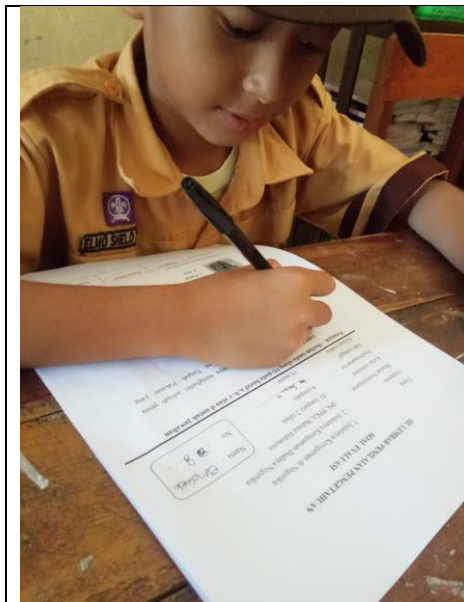
Siswa mengerjakan LKPD 1 dengan memperhatikan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*



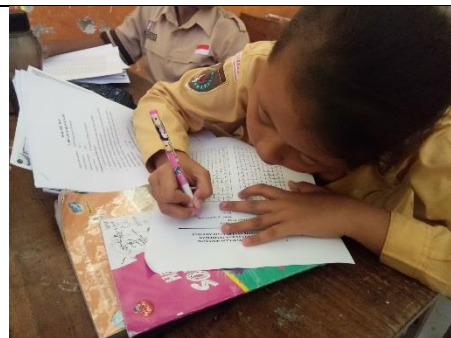
Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berpasangan



Perwakilan kelompok siswa menyampaikan hasil diskusi



Siswa mengerjakan soal evaluasi



Siswa mengerjakan soal *posttest*



Foto bersama guru dan siswa SDN Manyaran 03 Semarang



Foto bersama guru dan siswa SDN Manyaran 01 Semarang



Foto peneliti dengan Kepala SDN Manyaran 01 Semarang untuk pemberian kenang-kenangan