BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Peneliti sampai pada kesimpulan berikut berdasarkan pentingnya analisis data dalam menciptakan media audiovisual berdasarkan media realita dilihat melalui mata validator dan siswa SDN 4 Bajur Matram.

1. Kajian ini berkaitan dengan pengembangan media. Media audiovisual berbasis realita model Barg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Namun, dalam sebuah penelitian tentang pengembangan media audiovisual berdasarkan media kehidupan nyata, peneliti menemukan bahwa guru SD Negeri 4 Bajur Matarm dapat menggunakan media ini untuk merancang proses pembelajaran mereka dengan lebih baik.
2. Media audiovisual dikembangkan berdasarkan kevalidan para ahli. Artinya, media audiovisual berbasis media realita disebut sangat efektif karena materi mendapat persentase rata-rata 86%, dan media audiovisual disebut sangat efektif karena profesional media mendapat persentase rata-rata 84%, dan praktisi mendapat persentase rata-rata. , dengan rata-rata 84% dianggap valid.
3. Mengembangkan media audiovisual berdasarkan relevansi praktis Menurut survei siswa, media audiovisual realistis sangat praktis dengan pangsa 90,5%.
4. Pengembangan media audiovisual berdasarkan keefektifan hasil belajar siswa memenuhi kriteria keefektifan dan mencapai persentase skor akhir

78,5% dalam kategori keefektifan dan standar gain 0,78 dalam kategori 'tinggi'.

1.2 Saran

Penulis menyarankan pengembangan media audiovisual berbasis realita sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk siswa

   Hasil akhirnya dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk membantu siswa menjadi lebih baik di masa depan.

2. Untuk pendidik

   Guru dapat menggunakan beberapa jenis sumber belajar media audiovisual berbasis realita untuk melengkapi manfaat media audiovisual berbasis realita tersebut.

3. Untuk akademisi

   Dalam bidang pembelajaran khususnya pembelajaran mata pelajaran perlu dikembangkan media yang lebih menarik, kreatif dan edukatif agar siswa dan guru dapat lebih mudah memahami pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). *Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar*. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *5*(2), 40-50.

Asra (2007: 5-9). *Pengertian Media Audio Visual*

Bujuri, D. A. (2018). *Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *9*(1), 37-50.

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). *Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *3*(1).

Crow & Crow (dalam Juwaidin, 2015; 129). *Hasil Belajar*

Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). *Pengetahuan*; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, *12*(1), 13-13.

Elihami, Elihami, and Ekawati Ekawati. "*Persepsi revolusi mental orang tua terhadap pendidikan anak usia dini*." Jurnal edukasi nonformal 1.1 (2020): 16-31.

Emzir (2014: 263) . *Penelitian dan Pengembangan*

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1)

Isdayanti, L. N., & Syachruroji, A. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN DI KELAS IV SD*.

Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.

JASMANI, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN. "*PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUSNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG PROVINSI JAWA TENGAH.*"

Kresnadi, H. *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA REALIA DI KELAS II SEKOLAH DASAR*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(6).

LASTARI, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Di Mi Al-'Adli Palembang* (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).

Limbong, M. (2016). Modul Media, Multimedia Dalam Pendidikan.

Mardikawati, D. *Pengaruh Penggunaan Media Realita terhadap Motivasi Belajar Anak di Kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa*. Bungamputi, 3(3).

MUARIF, M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOX CUACA PADA TEMA V KELAS III SD* (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).

Nana Sudjana dan Rival dalam Arsyad (2006: 214). *Fungsi Manfaat Media Pembelajaran*

Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.*

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171.

Ramli, M. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran*. Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 3(2).

Randa, R. A. (2021). *Kajian Efektivitas Visual Media Interaktif Ayo Belajar Bisindo Dalam Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

SITI, A. (2021). *pengembangan media busy book pembelajaran tematik tema 5 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 2 Selat* (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).

Sukiyati dan Sri Wundari (2009: 14-16) . *Pembelajaran Tematik*

Suprihatiningrum (2016: 319) *Media Pembelajaran*

YUDI, P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III "SUBTEMA IV PEMBELAJARAN KE 4" DI SDN 1 KEREMBONG* (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).

Yuliani, Y. (2016). *Penerapan metode belajar halaqoh dalam meningkatkan hasil belajar santri tingkat IV madrasah diniyah pada mata pelajaran Fiqih di pondok pesantren Darul Falah Pagutan Kota Mataram* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).

YUSMAWATI, Y., Rihatno, T., & Rismawanti, R. (2020). *Meningkatkan hasil belajar gerak dasar melempar dengan media audio visual pada siswa kelas iii sdn 03 jelambar baru jakarta barat*. Jurnal Segar, 8(2), 80-89

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat izin penelitin

(27)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail: fkipummat@gmail.com *Website*: http : //fkip.ummat.ac.id
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 088/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/II/2022
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 4 Bajur
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama	: Sri Muliayani
NIM	: 118180045
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan / PGSD
Judul	**: Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar**
Tempat Penelitian	**: SDN 4 Bajur**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 16 Februari 2022
Dekan,
Wakil Dekan I,

Sri Marwani, S.Pd.,M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:
1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 Surat pernyataan penelitian dari sekolah

DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM

SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BAJUR MATARAM

AKREDITASI : A

JL. KH. Ahmad Dahlan Jempong Baru- Sekarbela – Mataram

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 044 /421.2/SDN4BJRMTR/1/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar 4 Bajur Kota Mataram, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Sri Muliayani

Nim : 118180045

Jurusan : PGSD

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Mataram

Memang benar yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian di SDN 4 Bajur Kota Mataram dari tanggal 21 februari s/d 28 februari 2022 dengan berjudul "**Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Tema 3 Siswa Kelas V SD**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram 28 februari, 2022

Kepala SDN 4 Bajur Mataram

DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BAJUR MATARAM

DARSANA S.Pd, M.Pd

NIP. 19701218 199401 1 002

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 lembar validasi ahli materi 1, 2 dan 3

3. Rentang evaluasi mulai dari sangat skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai:

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan penjajian	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					✓
		Ketepatan konsep dari audio visual ke media realita					✓
		Audio visual tersusun sistematis				✓	
		Media realita tersusun				✓	
2.	Isi materi	Kelengkapan materi					✓
		Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		Materi yang disajikan sangatlah jelas					✓
		Penyajian materi dapat mengaktifkan belajar siswa					✓
3.	Kesesuian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator				✓	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.				✓	
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran					✓
4.	Kelayakan bahasa Dengan gambar	Kesesuaian penggunaan ejaan					✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
5.	Kesesuian materi dengan media pembelajara	Kesesuian materi dalam media audio visual dengan pencapaian tujuan pembelajaran					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Tujuan pembelajaran mudah dipahami				✓	
7.	Keakuratan	Keakuratan fungsi dan definisi					✓
8.	Kevalidan dan kepraktisan	Kevalidan isi					✓
		Kepraktisan materi, audio visual, media realita terhadap hasil belajar siswa					✓

B. Komentar Dan Saran

1. Buat itu penyusun penelitian.
2. Julisan yg kecil dipakasu

C. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realita ini dinyatakan:

1. layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 3-2 2022

Validator

Hanang Rahman

NIDN. 0824038702

CS Dipindai dengan CamScanner

Ahli Materi 2

Lembar Validasi Ahli Materi

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA REALITA UNTUK MENINGAKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 3 SISWA KELAS V SD

Nama Mata Pelajaran	: Tematik (Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips)
Materi	: Pembangunan sosial dan budaya masyarakat
Sasaran	: Siswa
Peneliti	: Sri Muliayani
Ahli Materi	: Hatimatuzzahra, S.Pd.
Hari/Tanggal	: Sabtu, 26-2-2022

Lembar validasi ni bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermaanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kuliatas media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas audio visual berbasis media realita yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kosioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang. Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audio visual berbasis media realita yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan serta komentar.

Dipindai dengan CamScanner

3. Rentang evaluasi mulai dari sangat skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai:

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan penjajian	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami				✓	
		Ketepatan konsep dari audio visual ke media realita			✓		
		Audio visual tersusun sistematis			✓		
		Media realita tersusun				✓	
2.	Isi materi	Kelengkapan materi				✓	
		Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
		Materi yang disajikan sangatlah jelas				✓	
		Penyajian materi dapat mengaktifkan belajar siswa					✓
3.	Kesesuian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator					✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran					✓
4.	Kelayakan bahasa Dengan gambar	Kesesuaian penggunaan ejaan					✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
5.	Kesesuian materi dengan media pembelajara	Kesesuian materi dalam media audio visual dengan pencapaian tujuan pembelajaran				✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Tujuan pembelajaran mudah dipahami					✓
7.	Keakuratan	Keakuratan fungsi dan definisi				✓	
8.	Kevalidan dan kepraktisan	Kevalidan isi				✓	
		Kepraktisan materi, audio visual, media realita terhadap hasil belajar siswa					✓

B. Komentar Dan Saran

1.
2.

C. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realita ini dinyatakan:

1. layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 2021

Validator

(DRS TUMACAS)

CS Dipindai dengan CamScanner

Ahli Materi 3

Lembar Validasi Ahli Materi

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA REALITA UNTUK MENINGAKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 3 SISWA KELAS V SD

Nama Mata Pelajaran : Tematik (Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips)

Materi : Pembangunan sosial dan budaya masyarakat

Sasaran : Siswa

Peneliti : Sri Muliayani

Ahli Materi : Dra TUMALA

Hari/Tanggal : 26-2-2022

Lembar validasi ni bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermaanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kuliatas media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas audio visual berbasis media realita yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kosioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang. Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audio visual berbasis media realita yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan serta komentar.

CS Dipindai dengan CamScanner

3. Rentang evaluasi mulai dari sangat skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai:

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan penjajian	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami				✓	
		Ketepatan konsep dari audio visual ke media realita				✓	
		Audio visual tersusun sistematis				✓	
		Media realita tersusun				✓	
2.	Isi materi	Kelengkapan materi				✓	
		Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
		Materi yang disajikan sangatlah jelas				✓	
		Penyajian materi dapat mengaktifkan belajar siswa				✓	
3.	Kesesuian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator				✓	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.				✓	
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran				✓	
4.	Kelayakan bahasa Dengan gambar	Kesesuaian penggunaan ejaan				✓	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
5.	Kesesuian materi dengan media pembelajara	Kesesuian materi dalam media audio visual dengan pencapaian tujuan pembelajaran				✓	

Dipindai dengan CamScanner

		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
6.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Tujuan pembelajaran mudah dipahami				✓	
7.	Keakuratan	Keakuratan fungsi dan definisi				✓	
8.	Kevalidan dan kepraktisan	Kevalidan isi				✓	
		Kepraktisan materi, audio visual, media realita terhadap hasil belajar siswa				✓	

B. Komentar Dan Saran

1.
2.

C. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realita ini dinyatakan:

1. layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 26 - 2 - 2022

Validator

(Hal. maluzzahra, S.Pd)

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Validasi media ahli 1, 2 dan 3

3. Rentang evaluasi mulai dari skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai:

A. Tampilan

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kesesuian tampilan dengan KI, KD dan Indikator					✓
		Kombinasi warna dengan media audio visual disusun dengan baik				✓	
		Bentuk media realita baik				✓	
		Tata letak audio visual				✓	
		Tata letak media realita				✓	
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran					✓
		Kemenarikan media yang ditampilkan untuk mempengaruhi hasil belajar Keterkaitan media dengan kehidupan nyata				✓	
2.	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
		Tata letak teks tersusun sistematis				✓	
3.	Penggunaan	Media mudah diguanakan					✓
		Kemudahan duplikat file					✓
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media					✓
		Bentuk media					✓
5.	Keawetan	Media praktis dan memungkinkan di bawa					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

		ke mana-mana					
6.	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran				✓	

B. Komentar dan saran

1. percakapan 1 ada 2 orang.
2. sesuaikan gambar dengan ~~[illegible]~~ kata-kata yg tertulis
3. materi keragaman (gambar) ~~[illegible]~~ ditulis pada papan kosong.

C. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realia ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. ✗ Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 2021

Validator

Yuni Mariyati, M.Pd.
NIDN. 0006068002

CS Dipindai dengan CamScanner

Ahli Media 2

Lembar Validasi Ahli Media

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA REALITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 KELAS V SD

Nama Mata Pelajaran	: Tematik (Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips)
Materi	: Pembangunan sosial dan budaya masyarakat
Sasaran	: Siswa
Peneliti	: Sri Muliayani
Ahli Media	: Hatimatuzzahra, S.Pd.
Hari/Tanggal	: Sabtu, 26 - 2 - 2022

Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermaanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kuliatas media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media audio visual berbasis realita yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kosioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang. Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audio visual berbasis media realita yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan serta komentas umum.

CS Dipindai dengan CamScanner

3. Rentang evaluasi mulai dari skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai:

A. Tampilan

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kesesuian tampilan dengan KI, KD dan Indikator				✓	
		Kombinas warna dengan media audio visual disusun dengan baik				✓	
		Bentuk media realita baik				✓	
		Tata letak audio visual				✓	
		Tata letak media realita				✓	
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Kemenarikan media yang ditampilkan untuk mempengaruhi hasil belajar Keterkaitan media dengan kehidupan nyata				✓	
2.	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
		Tata letak teks tersusun sistematis					✓
3.	Penggunaan	Media mudah diguanakan				✓	
		Kemudahan duplikat file				✓	
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media				✓	
		Bentuk media				✓	
5.	Keawetan	Media praktis dan memungkinkan di bawa ke mana-mana				✓	
6.	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran				✓	

Dipindai dengan CamScanner

B. Komentar dan saran

1. ~~Gambar~~ Tulisan bisa diperbesar
2. Video nya lebih di menarik lagi
3. Suara diperbesar

C. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realia ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 24 - 2 - 2022

Validator

(Hahmatuzzahra, S.Pd)

Dipindai dengan CamScanner

Ahli Media 3

Lembar Validasi Ahli Media

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA REALITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 KELAS V SD

Nama Mata Pelajaran : Tematik (Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips)

Materi : Pembangunan sosial dan budaya masyarakat

Sasaran : Siswa

Peneliti : Sri Muliayani

Ahli Media : Nanik Suprapti, SH

Hari/Tanggal : 26-2-202

Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermaanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kuliatas media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media audio visual berbasis realita yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kosioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang. Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audio visual berbasis media realita yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan serta komentas umum.

CS Dipindai dengan CamScanner

3. Rentang evaluasi mulai dari skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai:

A. Tampilan

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kesesuian tampilan dengan KI, KD dan Indikator				✓	
		Kombinas warna dengan media audio visual disusun dengan baik				✓	
		Bentuk media realita baik				✓	
		Tata letak audio visual				✓	
		Tata letak media realita				✓	
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Kemenarikan media yang ditampilkan untuk mempengaruhi hasil belajar Keterkaitan media dengan kehidupan nyata				✓	
2.	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik				✓	
		Tata letak teks tersusun sistematis				✓	
3.	Penggunaan	Media mudah diguanakan				✓	
		Kemudahan duplikat file				✓	
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media				✓	
		Bentuk media				✓	
5.	Keawetan	Media praktis dan memungkinkan di bawa ke mana-mana				✓	
6.	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran				✓	

Dipindai dengan CamScanner

B. Komentar dan saran

1.
2.
3.

C. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realia ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 2021

Validator

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Lembar validasi ahli praktisi 1 dan 2

3. Rentang evaluasi mulai dari skor 1 sampai dengan dengan skor dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor penilain				
			1	2	3	4	5
1.	Kriterian penampilan media	Kombinasin warna dan ukuran dalam media				✓	
		Komponen yang terdapat pada media sesuai				✓	
		Media kuat dan tidak mudah rusak				✓	
2.	Penyajian materi pada media	Penyampaian materi pada media sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator				✓	
		Materi yang disajikan jelas				✓	
3.	Ketertarikan media pembelajaran	Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				✓	
		Tampilan media menarik				✓	
4.	Keterlibatan siswa menggunakan media	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran				✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

		Media dapat digunakan guru dan siswa				✓	
		Media dapat meningaktkan hasil belajar kognitif siswa siswa				✓	
5.	Manfaat	Media pembelajaran bermanfaat bagi proses pembelajaran				✓	

A. Komentar dan saran
1. huruf bisa di perbesar
2. Materi kurang lengkap
3. media bisa dimenarikin lagi

B. Kesimpulan
Media audio visual berbasis media realita ini dinyatakan:
1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 2021

Validator

Yuyun Indah Ayu Widhi, S.Pd
NIP. 199006032020122011

CS Dipindai dengan CamScanner

Lembar Praktisi Ahli 2

Lembar Validasi Ahli Praktisi

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA REALITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 KELAS V SD

Nama mata pelajaran	: Tematik (Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips)
Materi	: Pembangunan sosial dan budaya masyarakat
Sasaran	: Siswa
Peneliti	: Sri Muliayani
Ahli Praktisi	: Rukmini S.Pd
Hari/tanggal	: ~~26~~ Sabtu-26-02-2022

Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap Media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermaanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kuliatas media audio visual berbasis media realita yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media audio visual berbasis media realita yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kosioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang. Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audio visual berbasis media realita yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan serta komentas umum.

CS Dipindai dengan CamScanner

3. Rentang evaluasi mulai dari skor 1 sampai dengan dengan skor dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan ada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor penilain				
			1	2	3	4	5
1.	Kriterian penampilan media	Kombinasin warna dan ukuran dalam media					✓
		Komponen yang terdapat pada media sesuai				✓	
		Media kuat dan tidak mudah rusak					✓
2.	Penyajian materi pada media	Penyampaian materi pada media sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator				✓	
		Materi yang disajikan jelas				✓	
3.	Ketertarikan media pembelajaran	Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran					✓
		Tampilan media menarik					✓
4.	Keterlibatan siswa menggunakan media	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran				✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

		Media dapat digunakan guru dan siswa				✓	
		Media dapat meningaktkan hasil belajar kognitif siswa siswa				✓	
5.	Manfaat	Media pembelajaran bermanfaat bagi proses pembelajaran					✓

A. Komentar dan saran

1.
2.
3.

B. Kesimpulan

Media audio visual berbasis media realita ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Mataram, 2021

Validator

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 angket respon siswa uji lapangan terbatas

Lembar Respon Siswa

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA AUDIO VIDEO REALTIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 KELAS V SD

Nama mata pelajaran : Tematik (Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips)

Materi : Pembangunan sosial dan budaya masyarakat

Tanggal :

Nama siswa : Najwa Ramadani

No induk :

Kelas : V|(Lima)

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media audio visual pembelajaran Ekosistem yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audio visual pembelajaran Ekosistem yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran.
3. Rentang evaluasi mulai dari skor 1 sampai dengan skor 5 dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang tersedia

CS Dipindai dengan CamScanner

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan oada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesedian anda mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.
6. Aspek yang dinilai,

No	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Media	Media menarik perhatian siswa					✓
		Media audio visual berbasis media realita membuat siswa terlibat aktif					✓
2	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi					✓
		Media ini membuat saya lebih bersamangat dalam belajar					✓
3	Pembelajaran	Pembelajaran yang saya ikuti menimbulkan minat saya untuk belajar					✓
		Menurut saya pembelajaran yang saya ikuti ini menarik karena menggunakan media yang mudah untuk dipahami					✓
		Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan baik.					✓
4	Kemanfaatan media	Siswa belajar secara langsung					✓
		Siswa bisa belajar dengan mandiri					✓

Dipindai dengan CamScanner

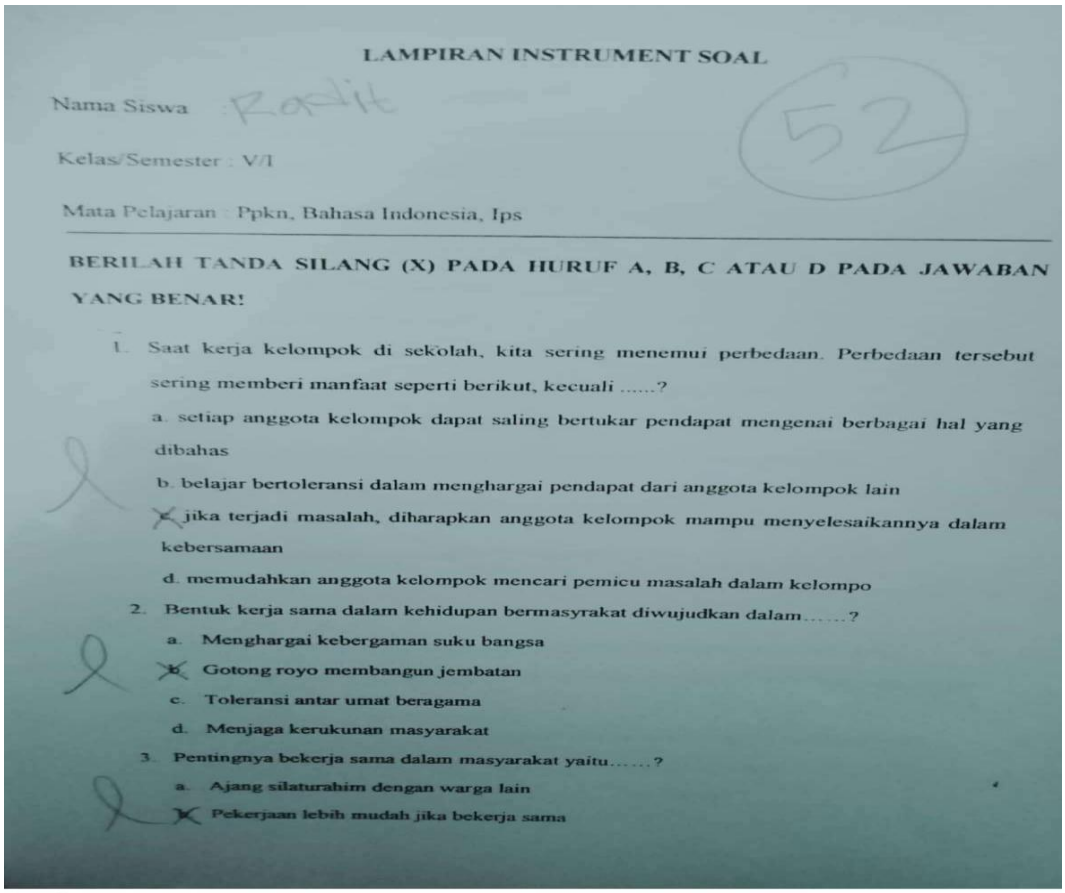
A. **Komentar Dan Saran**
   1.
   2.
   3.

B. **Kesimpulan**

Media audio visual berbasis media realita ini dinyatakan:
1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7 Hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai terendah)



LAMPIRAN INSTRUMENT SOAL

Nama Siswa : Rafit

52

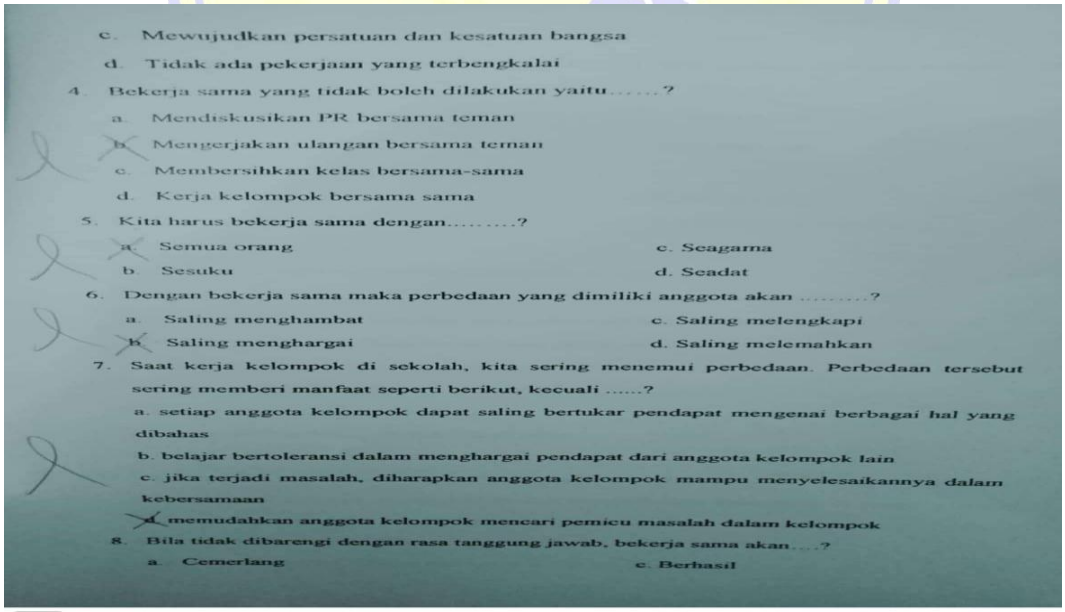
Kelas/Semester : V/I

Mata Pelajaran : Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Saat kerja kelompok di sekolah, kita sering menemui perbedaan. Perbedaan tersebut sering memberi manfaat seperti berikut, kecuali .....?
   a. setiap anggota kelompok dapat saling bertukar pendapat mengenai berbagai hal yang dibahas
   b. belajar bertoleransi dalam menghargai pendapat dari anggota kelompok lain
   c. jika terjadi masalah, diharapkan anggota kelompok mampu menyelesaikannya dalam kebersamaan
   d. memudahkan anggota kelompok mencari pemicu masalah dalam kelompo
2. Bentuk kerja sama dalam kehidupan bermasyrakat diwujudkan dalam.....?
   a. Menghargai kebergaman suku bangsa
   b. Gotong royo membangun jembatan
   c. Toleransi antar umat beragama
   d. Menjaga kerukunan masyarakat
3. Pentingnya bekerja sama dalam masyarakat yaitu.....?
   a. Ajang silaturahim dengan warga lain
   b. Pekerjaan lebih mudah jika bekerja sama

Dipindai dengan CamScanner



   c. Mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa
   d. Tidak ada pekerjaan yang terbengkalai
4. Bekerja sama yang tidak boleh dilakukan yaitu.....?
   a. Mendiskusikan PR bersama teman
   b. Mengerjakan ulangan bersama teman
   c. Membersihkan kelas bersama-sama
   d. Kerja kelompok bersama sama
5. Kita harus bekerja sama dengan.....?
   a. Semua orang
   b. Sesuku
   c. Seagama
   d. Seadat
6. Dengan bekerja sama maka perbedaan yang dimiliki anggota akan .....?
   a. Saling menghambat
   b. Saling menghargai
   c. Saling melengkapi
   d. Saling melemahkan
7. Saat kerja kelompok di sekolah, kita sering menemui perbedaan. Perbedaan tersebut sering memberi manfaat seperti berikut, kecuali .....?
   a. setiap anggota kelompok dapat saling bertukar pendapat mengenai berbagai hal yang dibahas
   b. belajar bertoleransi dalam menghargai pendapat dari anggota kelompok lain
   c. jika terjadi masalah, diharapkan anggota kelompok mampu menyelesaikannya dalam kebersamaan
   d. memudahkan anggota kelompok mencari pemicu masalah dalam kelompok
8. Bila tidak dibarengi dengan rasa tanggung jawab, bekerja sama akan....?
   a. Cemerlang
   c. Berhasil

Dipindai dengan CamScanner

b. Gagal d. Sukses

9. Hal-hal yang harus ditentukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat berikut ini, kecuali ....?

a. Penonton iklan c. Judul iklan

b. Pemeran iklan d. Naskah iklan

10. Iklan layanan masyarakat bertujuan untuk.....?

a. Mencari untung c. Menarik pembeli

b. Promosi produk d. Memberikan informasi

11. Perhatikan teks berikut!

(1) Radio akan tetap jaya meski teknologinya dianggap lama.

(2) Musik, pendidikan, politik, bahkan curhat bisa anda dapatkan melalui radio.

(3) Meski selalu muncul teknologi baru, radio tetap bikin keluarga semakin seru.

(4) Jika terganggu penglihatan Anda, radio adalah solusinya.

Kalimat iklan yang sesuai dengan teks tersebut adalah ....?

a. Radio membuat penglihatan kita terganggu

b. Radio adalah teknologi yang baru

c. Sangat susah mendengarkan musik di radio

d. Radio membuat keluarga semakin seru

12. Pemerintah DKI tidak henti-hentinya menggalakkan kebersihan kota. Masyarakat diajak bersama untuk menjaga, meningkatkan, dan menggalakkan kebersihan. Berbagai poster dipasang di setiap sudut kota. Begitu pula dengan berbagai slogan dipampang, seperti bersih itu indah.

Dari ilustrasi tersebut, kalimat iklan yang sesuai adalah ...

CS Dipindai dengan CamScanner

a. Ajaklah keluarga Anda untuk sehat!

b. Meningkatkan kebersihan harus dimulai sejak dini!

c. Budayakan hidup sehat untuk diri kita, lingkungan keluarga, dan masyarakat!

d. Bersih diri menggambarkan cermin pribadi.

13. Iklan layanan masyarakat bertujuan untuk.....?

a. Mencari untung c. Menarik pembeli

b. Promosi produk d. Memberikan informasi

14. Pemeran iklan hendaknya memiliki sikap.....?

a. Canggung c. Malu-malu

b. Percaya diri d. Memalukan

15. Organisasi ini juga berperan dalam pengembangan dan pengelolaan sistem irigasi, irigasi artinya.....?

a. Sistem pemberantasan gulma c. Sistem pemupukan sawah

b. Sistem pengairan sawah d. Sistem penanaman sawah

16. P3A lebih focus menangani masalah petani yang berkaitan .....?

a. Kekurangan modal c. Bibit unggul

b. Kelangkaan pupuk d. Irigasi

17. Pembangunan sosial budaya tumbuh dan berkembang dari.....?

a. Pencampuran budaya asing c. Kebiasaan daerah

b. Inspirasi luar d. Adaptasi budaya lain

18. Contoh pembangunan sosial budaya dalam kehidupan sehari-hari yaitu.....?

a. Perkumulan pelajar c. Partai politik

b. Organisasi keagamaan d. Organisasi petani

CS Dipindai dengan CamScanner

19. Pembangunan sosial budaya dirancang untuk meningkatkan……..?

a. Kesejahteraan pemimpin
b. Kesejahteraan pendatang
c. Taraf hidup masyarakat
d. Pendapatan pemerintah

20. Pembangunan sosial budaya menjunjung tinggi nilai-nilai…..?

a. Teknologi modern
b. Kearifan lokal
c. Pencampuran budaya
d. Budaya asing

21. Pak Dendi adalah ketua P3A di daerahnya. Hari ini Pak Dendi akan memimpin musyawarah dengan para petani. Interaksi yang terjadi antara Pak Dendi dengan para petani adalah contoh interaksi manusia dengan lingkungan(sosial). Mengapa P3A merupakan sebuah contoh pembangunan sosial……?

a. karena di dalamnya terdapat ide atau gagasan yang bisa jadi merupakan warisan generasi sebelumnya.
b. Karena tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat
c. Karena merupakan perwujudan gagasan dari generasi sebelumnya
d. Karena berperan dalam sosial budaya pembangunan

22. Perkumpulan Petani Pemakai Air (P3A) adalah contoh pembangunan sosial budaya karena….?

a. Dirancang untuk memisahkan petani kaya dan petani miskin
b. Dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan pengurusnya
c. Dirancang untuk membuat petani kesulitan mencari air
d. Dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan petani

CS Dipindai dengan CamScanner

23. Organisasi P3A adalah organisasi para petani yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Apa yang akan terjadi jika tidak ada kerukunan antarpetani dalam organisasi P3A?

a. Masalah-masalah dalam pertanian dapat diatasi.
b. Para petani dapat saling bertukar pikiran masalah pertanian.
c. Para petani saling berebut saat menggunakan air irigasi.
d. Para petani dapat mencurahkan pendapat untuk mengatasi masalah.

24. Siapa saja yang dapat bergabung dengan organisasi P3A…..?

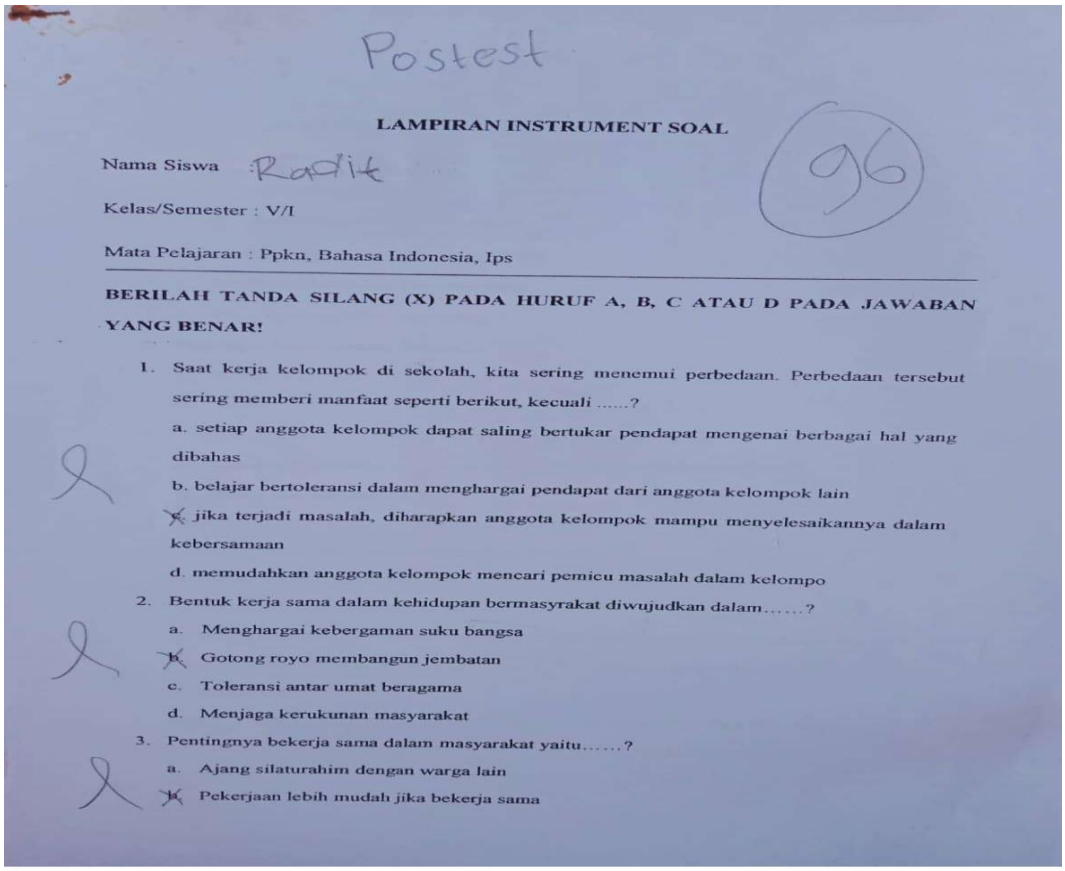
a. Petani modern
b. Petani lokal
c. Semua petani
d. Petani tradisional

25. Paguyuban pencak silat merupakan salah satu contoh kegiatan pembangunan sosial budaya, sebab….?

a. Mendapatkan dana dari iuran anggotanya
b. Anggotanya berasal dari dalam wilayah
c. Memelihara budaya seni bela diri khas daerah
d. Menyehatkan aggota lewat kegiatan latihan

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai tertinggi)



Postest

LAMPIRAN INSTRUMENT SOAL

96

Nama Siswa : Radit

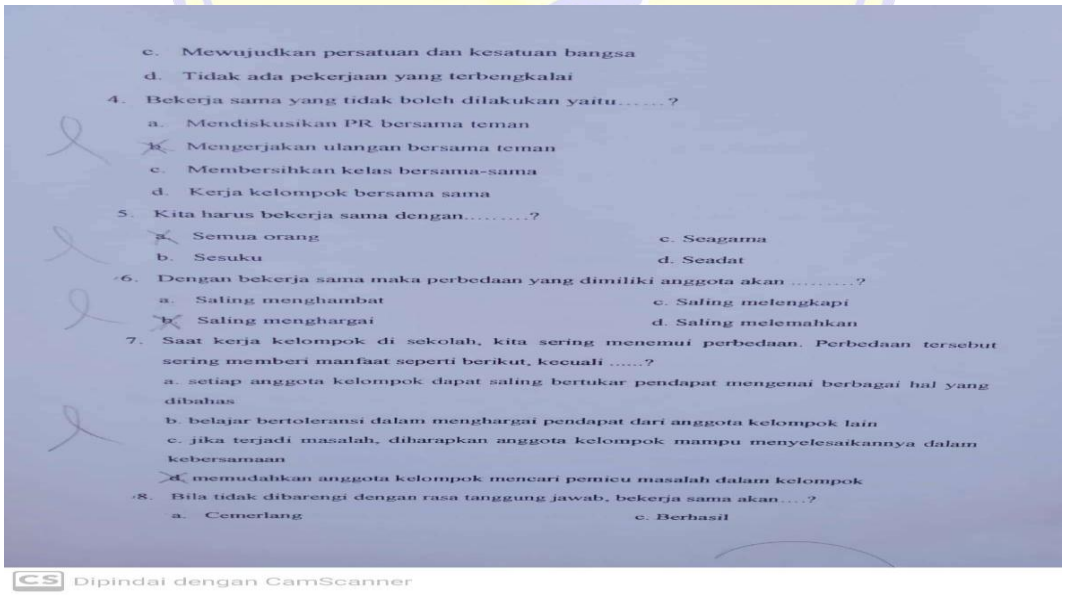
Kelas/Semester : V/I

Mata Pelajaran : Ppkn, Bahasa Indonesia, Ips

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Saat kerja kelompok di sekolah, kita sering menemui perbedaan. Perbedaan tersebut sering memberi manfaat seperti berikut, kecuali .....?
   a. setiap anggota kelompok dapat saling bertukar pendapat mengenai berbagai hal yang dibahas
   b. belajar bertoleransi dalam menghargai pendapat dari anggota kelompok lain
   c. jika terjadi masalah, diharapkan anggota kelompok mampu menyelesaikannya dalam kebersamaan
   d. memudahkan anggota kelompok mencari pemicu masalah dalam kelompo
2. Bentuk kerja sama dalam kehidupan bermasyrakat diwujudkan dalam.....?
   a. Menghargai kebergaman suku bangsa
   b. Gotong royo membangun jembatan
   c. Toleransi antar umat beragama
   d. Menjaga kerukunan masyarakat
3. Pentingnya bekerja sama dalam masyarakat yaitu.....?
   a. Ajang silaturahim dengan warga lain
   b. Pekerjaan lebih mudah jika bekerja sama

Dipindai dengan CamScanner



   c. Mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa
   d. Tidak ada pekerjaan yang terbengkalai
4. Bekerja sama yang tidak boleh dilakukan yaitu.....?
   a. Mendiskusikan PR bersama teman
   b. Mengerjakan ulangan bersama teman
   c. Membersihkan kelas bersama-sama
   d. Kerja kelompok bersama sama
5. Kita harus bekerja sama dengan.....?
   a. Semua orang
   b. Sesuku
   c. Seagama
   d. Seadat
6. Dengan bekerja sama maka perbedaan yang dimiliki anggota akan .....?
   a. Saling menghambat
   b. Saling menghargai
   c. Saling melengkapi
   d. Saling melemahkan
7. Saat kerja kelompok di sekolah, kita sering menemui perbedaan. Perbedaan tersebut sering memberi manfaat seperti berikut, kecuali .....?
   a. setiap anggota kelompok dapat saling bertukar pendapat mengenai berbagai hal yang dibahas
   b. belajar bertoleransi dalam menghargai pendapat dari anggota kelompok lain
   c. jika terjadi masalah, diharapkan anggota kelompok mampu menyelesaikannya dalam kebersamaan
   d. memudahkan anggota kelompok mencari pemicu masalah dalam kelompok
8. Bila tidak dibarengi dengan rasa tanggung jawab, bekerja sama akan....?
   a. Cemerlang
   c. Berhasil

Dipindai dengan CamScanner

b. Gagal d. Sukses

9. Hal-hal yang harus ditentukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat berikut ini, kecuali....?
   a. Penonton iklan c. Judul iklan
   b. Pemeran iklan d. Naskah iklan
10. Iklan layanan masyarakat bertujuan untuk.....?
   a. Mencari untung c. Menarik pembeli
   b. Promosi produk d. Memberikan informasi
11. Perhatikan teks berikut!
   (1) Radio akan tetap jaya meski teknologinya dianggap lama.
   (2) Musik, pendidikan, politik, bahkan curhat bisa anda dapatkan melalui radio.
   (3) Meski selalu muncul teknologi baru, radio tetap bikin keluarga semakin seru.
   (4) Jika terganggu penglihatan Anda, radio adalah solusinya.
   Kalimat iklan yang sesuai dengan teks tersebut adalah ....?
   a. Radio membuat penglihatan kita terganggu
   b. Radio adalah teknologi yang baru
   c. Sangat susah mendengarkan musik di radio
   d. Radio membuat keluarga semakin seru
12. Pemerintah DKI tidak henti-hentinya menggalakkan kebersihan kota. Masyarakat diajak bersama untuk menjaga, meningkatkan, dan menggalakkan kebersihan. Berbagai poster dipasang di setiap sudut kota. Begitu pula dengan berbagai slogan dipampang, seperti bersih itu indah.
   Dari ilustrasi tersebut, kalimat iklan yang sesuai adalah ...

CS Dipindai dengan CamScanner

   a. Ajaklah keluarga Anda untuk sehat!
   b. Meningkatkan kebersihan harus dimulai sejak dini!
   c. Budayakan hidup sehat untuk diri kita, lingkungan keluarga, dan masyarakat!
   d. Bersih diri menggambarkan cermin pribadi.
13. Iklan layanan masyarakat bertujuan untuk.....?
   a. Mencari untung c. Menarik pembeli
   b. Promosi produk d. Memberikan informasi
14. Pemeran iklan hendaknya memiliki sikap.....?
   a. Canggung c. Malu-malu
   b. Percaya diri d. Memalukan
15. Organisasi ini juga berperan dalam pengembangan dan pengelolaan sistem irigasi, irigasi artinya.....?
   a. Sistem pemberantasan gulma c. Sistem pemupukan sawah
   b. Sistem pengairan sawah d. Sistem penanaman sawah
16. P3A lebih focus menangani masalah petani yang berkaitan .....?
   a. Kekurangan modal c. Bibit unggul
   b. Kelangkaan pupuk d. Irigasi
17. Pembangunan sosial budaya tumbuh dan berkembang dari.....?
   a. Pencampuran budaya asing c. Kebiasaan daerah
   b. Inspirasi luar d. Adaptasi budaya lain
18. Contoh pembangunan sosial budaya dalam kehidupan sehari-hari yaitu.....?
   a. Perkumulan pelajar c. Partai politik
   b. Organisasi keagamaan d. Organisasi petani

CS Dipindai dengan CamScanner

19. Pembangunan sosial budaya dirancang untuk meningkatkan……..?

a. Kesejahteraan pemimpin
b. Kesejahteraan pendatang
c. Taraf hidup masyarakat
d. Pendapatan pemerintah

20. Pembangunan sosial budaya menjunjung tinggi nilai-nilai…..?

a. Teknologi modern
b. Kearifan lokal
c. Pencampuran budaya
d. Budaya asing

21. Pak Dendi adalah ketua P3A di daerahnya. Hari ini Pak Dendi akan memimpin musyawarah dengan para petani. Interaksi yang terjadi antara Pak Dendi dengan para petani adalah contoh interaksi manusia dengan lingkungan(sosial). Mengapa P3A merupakan sebuah contoh pembangunan sosial……?

a. karena di dalamnya terdapat ide atau gagasan yang bisa jadi merupakan warisan generasi sebelumnya.
b. Karena tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat
c. Karena merupakan perwujudan gagasan dari generasi sebelumnya
d. Karena berperan dalam sosial budaya pembangunan

22. Perkumpulan Petani Pemakai Air (P3A) adalah contoh pembangunan sosial budaya karena….?

a. Dirancang untuk memisahkan petani kaya dan petani miskin
b. Dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan pengurusnya
c. Dirancang untuk membuat petani kesulitan mencari air
d. Dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan petani

CS Dipindai dengan CamScanner

23. Organisasi P3A adalah organisasi para petani yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Apa yang akan terjadi jika tidak ada kerukunan antarpetani dalam organisasi P3A?

a. Masalah-masalah dalam pertanian dapat diatasi.
b. Para petani dapat saling bertukar pikiran masalah pertanian.
c. Para petani saling berebut saat menggunakan air irigasi.
d. Para petani dapat mencurahkan pendapat untuk mengatasi masalah.

24. Siapa saja yang dapat bergabung dengan organisasi P3A….?

a. Petani modern
b. Petani lokal
c. Semua petani
d. Petani tradisional

25. Paguyuban pencak silat merupakan salah satu contoh kegiatan pembangunan sosial budaya, sebab….?

a. Mendapatkan dana dari iuran anggotanya
b. Anggotanya berasal dari dalam wilayah
c. Memelihara budaya seni bela diri khas daerah
d. Menyehatkan aggota lewat kegiatan latihan

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Tabulasi Uji Kepraktisan Uji Coba Terbatas

TABULASI UJI KEPRAKTISAN UJI COBA TERBATAS

No	Nama Ssiswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Skor
1	AAR	4	5	4	5	5	4	5	5	4	41	91
2	AH	4	5	5	5	4	4	5	4	5	41	91
3	AD	4	5	5	5	5	4	4	3	4	39	86
4	RAF	4	5	4	5	4	5	4	5	4	40	88
5	NZR	4	5	4	5	4	5	5	5	4	41	91
6	MWW	3	5	4	5	4	3	4	3	5	36	80
7	NZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100
8	RZA	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	97

Lampiran 10 Tabulasi Soal Pretest

TABULASI SOAL PRETEST

No 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	**Total**	**Rata - Rata**
M	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	13	52
A	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	13	52
R	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	13	52
BL	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	13	52
AH	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	12	48
RD	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	12	48
RK	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	12	48
BM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	40
MZ	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	52
AK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	48
NW	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	13	52
RH	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	11	48
WD	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	11	48
AM	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	11	48
AR	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	10	40
MR	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	48
JA	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	13	52

RE	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	13	52
SY	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	12	48
KS	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	48
CH	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12	48
PK	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	12	48
Total	13	7	3	2	7	1	12	18	1	6	17	3	1	11	12	19	3	21	6	21	10	19	15	13	20	228	1,072

Lampiran 11 Tabulasi Soal Postest

TABULASI SOAL POSTEST

Nama	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	JUMLAH	RATA-RATA
M	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	92
R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	96
BL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	92
AH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
RD	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
RK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
BM	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
MZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23	92
AK	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
NW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	92
RH	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	80
WD	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
AM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
AR	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	20	80
MR	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	20	80
JA	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88

RE	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	92
SY	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	88
KS	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	20	80
CH	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	20	80
PK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
Total	14	20	19	18	18	19	22	19	12	21	19	22	19	18	21	22	17	20	20	22	21	20	20	20	20	490	1,956

Lampiran 12 Rpp

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 4 Bajur Mataram

Kelas /Semester : V (Lima)

Tema : 3 (Makanan Sehat)

Sub Tema : 3 (Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat)

Pembelajaran : 3

Fokus Pembelajaran : PPKn, IPS, Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Menelaah nilai kebersamaan yang ada di masyarakat.

Muatan IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menganalisis Upaya pembangunan sosial budaya

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang layanan masyarakat

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Kegiatan membaca, siswa mampu menerima realitas bheneka tunggal ika dengan benar.

2. Dengan kegiatan mencari tahu, siswa mampu menerapkan sikap toleran terhadap pentingnya nilai kebersamaan dalam keanekaragaman dengan benar.
3. Dengan Kegiatan membaca, siswa mampu menelaah nilai kebersamaan yang ada di masyarakat dengan benar.
4. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengembangkan pentingnya nilai kebersamaan dalam keberagaman dengan terperinci.
5. Dengan kegiatan menyimak video, siswa mampu menganalisis tentang pembangunan sosial budaya dengan benar.
6. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengembangkan upaya pembangunan sosial budaya dengan terperinci.
7. Dengan Kegiatan memperhatiakan video, siswa mampu menganalisis informasi tentang iklan layanan masyarakat dengan benar.

C. PENDEKATAN DAN METODE

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi, tanya jawab, pemberian media audio visual berbasis media realita

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. PPKn : Bentuk-bentuk keberagaman dalam masyarakat
2. IPS : Pembangunan sosial budaya di Indonesia
3. Bahasa Indonesia : ciri-ciri iklan masyarakat yang memenuhi kriteria

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya berdoa dan sikap syukur 4. Guru menyampaikan appersepsi, dengan mengaitkan materi sebelumya dengan materi yang akan dipelajari sehingga dapat memancing rasa keingintauan peserta didik 5. Siswa memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas 6. Siswa menyimak penjelasan guru	15 menit

	tentang pentingnya sikap disiplin dan tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan	
Kegiatan Inti	1. Siswa memperhatikan buku siswa pada halaman 95 kegiatan Ayo membaca. 2. Siswa diminta membaca pada buku siswa. Guru kemudian memberikan penjelasan tentang P3A 3. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru bahwa dengan berorganisasi kita dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Siswa bisa menelaah terhadap informasi yang dirasa penting 4. Setelah selesai membaca, guru bertanya "Apakah manfaat mengikuti P3A? " Siswa menjawab dengan angkat tangan 5. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru bahwa manfaat mengikuti P3A tersebut adalah keberagaman merupakan hal yang indah 6. Siswa menganalisis materi yang disampaikan guru bahwa manfaat mengikuti P3A tersebut adalah keberagaman merupakan hal yang indah. 7. Pada saat diskusi, siswa dimotivasi untuk aktif menyampaikan pendapatnya. Guru berkeliling dan mendampingi siswa yang dirasa masih belum percaya diri untuk berpendapat 8. Siswa dalam kelompok membaca narasi di buku siswa mengenai organisasi P3A. Pada kegiatan ini siswa mencari tahu berbagai manfaat dan informasi dari P3A 9. Siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber, misalnya surat kabar, majalah, atau internet 10. Siswa mengamati video audio visual berbasis media realita tentang materi yang disampaikan 11. Siswa mengamati video pembelajaran 12. Siswa melihat contoh iklan tentang keberagaman disekitar kita.	30 menit

	13. Siswa mengamati video cara berinetraksi antar suku dan agama.	
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Guru memberikan soal evaluasi. 3. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: • Apa saja nilai-nilai yang telah dipelajari? • Apakah siswa sudah menghargaai perbedaan? 4. Guru memberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. 5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	15 Menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : Makanan Sehat Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Guru Tema : Makanan Sehat Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Materi Pembelajaran
- Video Audio Visual Berbasis Media Realita

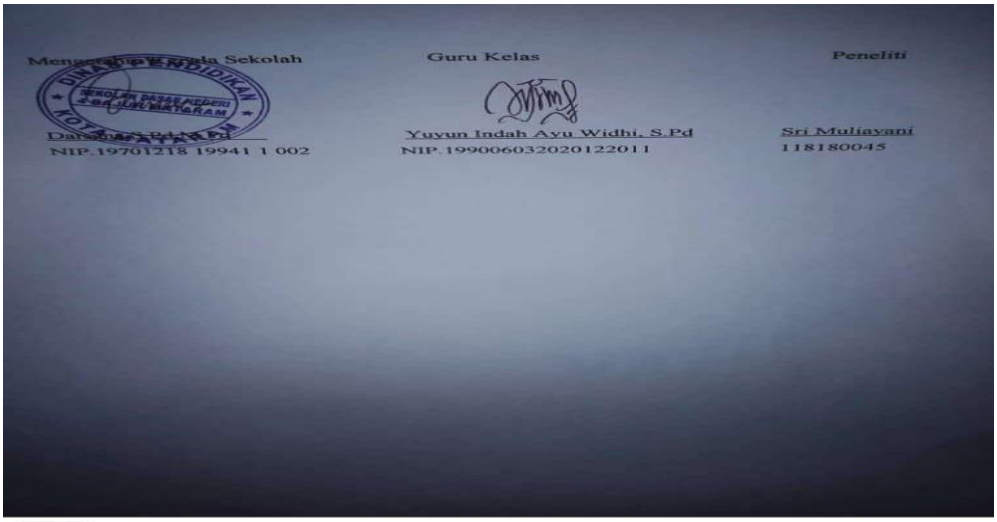
G. PENILIAN

- Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis

Lampiran 13 Dokumentasi

1. **Uji terbatas pada kelas VI**
2. **Uji skala besar pada kelas V**

3. Pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis media realita



Dipindai dengan CamScanner