

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

DIANA NOOR FADILA

NPM: 2014060282

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

DIANA NOOR FADILA

NPM : 2014060282

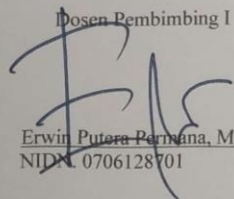
Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

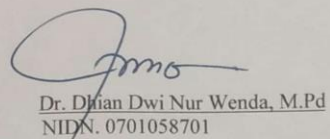
Tanggal : 1 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd
NIDN. 0706128701

Dosen Pembimbing II



Dr. Dhan Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN. 0701058701

Skripsi oleh :
DIANA NOOR FADILA
NPM : 2014060282

Judul :
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH
DASAR**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd
2. Penguji 1 : Dr. Agus Widodo, M.Pd
3. Penguji 2 : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd



Mengetahui,



UNIVERSITAS ANANTA PGRI KEDIRI
Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
IDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Diana Noor Fadila

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 10 Agustus 2001

NPM : 2014060282

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Juli 2024



Diana Noor Fadila
NPM. 2014060282

MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” – Bambang Pamungkas

**KARYA INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK KEDUA
ORANG TUA TERSAYANG**

ABSTRAK

Diana Noor Fadila: Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: Multimedia interaktif berbasis *website*, model pengembangan ADDIE, lambang pancasila, hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Jatirejo yaitu Ibu Suciati, S.Pd. menyatakan bahwa 75% siswa yang belum mampu memahami materi lambang Pancasila dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jatirejo menyatakan bahwa siswa kelas II kesulitan dalam memahami materi lambang Pancasila. Hal tersebut dikarenakan pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung guru belum menemukan dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Guru kelas II juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa siswa lebih asyik bermain dan mengobrol Bersama teman sebangkunya dan membuat siswa yang lain tidak konsentrasi dalam belajar.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website dalam pembelajaran materi lambang Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar; (2) Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website dalam pembelajaran materi lambang Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar; (3) Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website dalam pembelajaran materi lambang Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data berupa teknik analisis data yaitu wawancara, observasi, angket, *pre test* dan *post test*.

Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* dengan presentase penilaian kevalidan 90% dengan kategori sangat valid, perolehan presentase kepraktisan 92% masuk dalam kategori sangat praktis dan ketuntasan pembelajaran secara klasikal dengan presentase 92,59%. Hal tersebut

menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* layak untuk digunakan dan diterapkan di Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusun skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang banyak membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang banyak membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri
7. Kedua Orang tua saya yang sudah memberi support dan menjadi motivasi di dalam hidup saya
8. Teman tersayang saya Mahesa Dwi Andrianti yang sudah memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ucapan banyak-banyak sekali juga disampaikan kepada seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juli 2024



DIANA NOOR FADILA
NPM : 2014060282

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Tujuan Media Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
B. Multimedia Interaktif	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif	17
2. Manfaat Multimedia Interaktif	18
C. Multimedia Interaktif Berbasis <i>Website</i>	19
1. Pengertian Multimedia Interaktif Berbasis <i>Website</i>	19
2. Pengertian <i>Website</i>	21

3. Kelebihan Media Berbasis <i>Website</i>	21
4. Kekurangan Media Berbasis <i>Website</i>	23
D. Mata Pelajaran PPKn	23
1. Hakikat Mata Pelajaran PPKn	23
2. Tujuan Pendidikan PPKn	25
3. Ruang Lingkup Pendidikan PPKn	27
4. Materi Lambang Pancasila	29
E. Penelitian Terdahulu	30
F. Kerangka Berpikir	33
BAB III : METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	39
1. Identitas Sekolah	39
2. Subjek Penelitian	40
D. Uji Coba Produk	40
1. Design Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	40
E. Validasi Produk	41
1. Design Validasi	41
2. Validator dan Subjek Uji Coba	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
1. Pengembangan Instrumen	42
G. Teknik Analisis Data	49
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	49
2. Norma Pengujian	55
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Studi Pendahuluan	58
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	58
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	59
3. Design Awal Model	60
B. Pengujian Model	62

1.	Uji validasi ahli dan praktisi	62
a.	Validasi materi pembelajaran	62
b.	Validasi media pembelajaran	65
2.	Uji Coba Lapangan	67
a.	Uji Coba Teerbatas	67
b.	Uji Coba Luas	72
C.	Uji Coba Perluasan	76
D.	Validasi Model.....	78
1.	Deskripsi Hasil Uji Validitas	78
2.	Interpretasi Hasil Uji Validitas	79
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keevektifan media	80
4.	Design Akhir Media	82
E.	Pembahasan Hasil Pengembangan	84
1.	Spesifikasi Media	84
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan	85
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	86
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		87
A.	Simpulan	87
B.	Implikasi	88
C.	Saran	88
Daftar Pustaka		90
Lampiran		95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir	33
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE	35
Gambar 4.1 Tahap mencari gambar lambang Pancasila	60
Gambar 4.2 Tampilan awal media	60
Gambar 4.3 Petunjuk tombol media pembelajaran	61
Gambar 4.4 Tampilan menu materi	61
Gambar 4.5 Tampilan materi lambang Pancasila	61
Gambar 4.6 Tampilan kuis yang ada dalam media	62
Gambar 4.7 Komentar ahli materi	64
Gambar 4.8 Komentar ahli media	66
Gambar 4.9 Dengan awal media media pembelajaran	82
Gambar 4.10 Daftar menu media pembelajaran	83
Gambar 4.11 Menu materi	83
Gambar 4.12 Materi lambang Pancasila	83
Gambar 4.13 Video pembelajaran	84
Gambar 4.14 Kuis yang ada dalam media	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket validasi media	43
Tabel 3.2 Angket validasi materi	43
Tabel 3.3 Angket respon guru	44
Tabel 3.4 Angket respon siswa	45
Tabel 3.5 Kisi kisi pre test post test	46
Tabel 3.6 Hasil pre test dan post test	49
Tabel 3.7 Kriteria kevalidan	51
Tabel 3.8 Kriteria kepraktisan	53
Tabel 3.9 Kriteria keefektifan	55
Tabel 4.1 Hasil validasi materi	63
Tabel 4.2 Kriteria kevalidan	64
Tabel 4.3 Hasil validasi media	65
Tabel 4.4 Kriteria kevalidan	66
Tabel 4.5 Anget kepraktisan guru (terbatas)	68
Tabel 4.6 Angket respon siswa (terbatas)	70
Tabel 4.7 Hasil belajar uji terbatas	71
Tabel 4.8 Angket kepraktisan guru (luas)	72
Tabel 4.9 Angket respon siswa (luas)	74
Tabel 4.10 Hasil belajar uji coba luas	76
Tabel 4.11 Rata-rata hasil uji kevalidan.....	80
Tabel 4.12 Rata-rata hasil uji kepraktisan.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru

Lampiran 9 Angket Kepraktisan Siswa

Lampiran 10 Modul Ajar

Lampiran 11 Hasil Soal Pre-Test dan Post-Test Siswa

Lampiran 12 Dokumentasi

Lampiran 13 Uji Plagiasi

Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu mata pelajaran yang diberikan di sekolah untuk mengajarkan siswa tentang hak, kewajiban, tanggung jawab, dan peran mereka sebagai warga negara. Tujuan utama PPKn adalah membentuk siswa menjadi individu yang aktif, sadar, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. PPKn melibatkan pembelajaran tentang sistem pemerintahan, undang-undang, hak asasi manusia, demokrasi, pluralisme, toleransi, perdamaian, serta isu-isu sosial dan politik yang relevan. Selain itu, PPKn juga mengajarkan tentang sejarah, budaya, dan nilai-nilai nasional sebagai bagian penting dari identitas warga negara (Qoiruni and Wicaksono 2022).

Melalui PPKn, siswa diharapkan dapat memahami pentingnya menghormati perbedaan, bekerja sama dengan orang lain, serta berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan yang berdampak pada masyarakat dan negara. PPKn juga dapat membantu siswa membangun sikap kritis, analitis, dan reflektif terhadap berbagai isu sosial, politik, dan moral yang ada di sekitar mereka. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang berpikiran terbuka, memiliki pengetahuan yang baik tentang tatanan sosial dan politik negara mereka, serta siap berkontribusi positif dalam pembangunan dan pemeliharaan kehidupan berdemokrasi (Apriliani et al. 2021).

Menurut (Anita, 2019) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila, guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Maksud dari penjelasan tersebut ialah kondisi belajar harus dimulai dari tahap pembelajaran. Menurut (Harianto, 2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang harus terjalin interaksi yang saling menunjang hasil belajar siswa dapat tercapai dengan optimal. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan dapat bermanfaat dalam diri siswa, serta diharapkan ada perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

PPKn merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar. Salah satu materi yang terdapat pada pelajaran PPKn adalah materi Lambang Pancasila pada kelas II. Ketercapaian materi Lambang Pancasila yaitu siswa dapat mengetahui dan mengenal simbol dan lambang pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran PPKn yang berlangsung siswa harus bisa memahami materi lambang pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan

dalam pembelajaran PPKn yang berlangsung siswa masih belum bisa memahami materi lambang Pancasila dengan menyeluruh, sehingga hasil belajar siswa juga kurang.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran PPKn masih belum dapat terlaksana secara maksimal. Pada kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga kegiatan lebih terpusat pada guru. Guru juga tidak pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Akhirnya siswa akan merasa bosan karena hal tersebut. Siswa juga tidak memperhatikan pembelajaran karena tidak ada yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada Rabu, 11 Oktober 2023 dengan guru kelas II SD Negeri Jatirejo yaitu Ibu Suciati, S.Pd. menyatakan bahwa 75% siswa yang belum memahami materi lambang pancasila terutama dalam memahami hubungan antar simbol dan sila pancasila. Hal tersebut juga terlihat ketika peneliti melakukan kegiatan observasi di sekolah. Siswa kelas II Sekolah Dasar Jatirejo berjumlah 27 siswa, sedangkan yang aktif dan sering bertanya sekitaran 25% anak saja. Siswa yang lain asyik bermain, berbincang dengan teman dan main sendiri.

Merujuk pada pemaparan tersebut perlu dikembangkan suatu media yang dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata

pelajaran PPKn adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* akan membuat siswa dapat tertarik kepada pembelajaran dan perhatian siswa akan tertuju pada multimedia interaktif tersebut, karena dalam multimedia interaktif tersebut terdapat video, gambar, musik, dan animasi. Selain tertarik mengembangkan media berbasis *website*, fasilitas yang ada di sekolah dasar juga sangat mendukung untuk akses internet. *Website* juga mudah digunakan bagi yang sudah pernah menggunakan maupun belum. Karena *website* dapat di akses dimana saja selagi ada internet atau kuota data.

Web adalah “suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet” (Sibero, 2013). *Website* ialah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara dan atau gambar gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan lainnya (Bekti, 2015).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *website* adalah suatu halaman pada sebuah internet yang digunakan untuk menampilkan sebuah informasi, gambar diam atau bergerak, teks, dan lain sebagainya. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis *website* ini, siswa diharapkan mampu memahami materi pembelajaran dengan mudah membangun semangat dalam belajar dikarenakan untuk mengakses materi

pembelajaran menggunakan *website* untuk mempermudah menyampaikan materi.

Solusi pemilihan multimedia interaktif sebagai alternatif penyelesaian permasalahan yang ada didasarkan pada penelitian yang dibuat sebelumnya. Sebagai acuan peneliti membuat penelitian ini (Lestari et al., 2022) hasil penelitian yang dilakukan mendapat hasil bahwa hasil rata-rata efektifitas yang diperoleh melebihi batas minimal dari kategori efektif. Hal ini bermakna bahwa media pembelajaran terpenuhi dalam kualitas yang baik dan kriteria media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fatimah Azzahra, 2021), multimedia interaktif memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang tinggi jika digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mngembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn Lambang Pancasila yang dapat digunakan di laptop maupun *handphone* dan dapat diputar ulang serta dapat ditayangkan di proyektor dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Multimedia interaktif dirancang untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu lebih realistis dan dapat dikontrol atau dikendalikan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Wisada et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia

Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini perlu dilakukan karena guru dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran di era modern. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan Media Pembelajaran konvensional.
2. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran.
4. Siswa di SDN Jatirejo belum memahami materi Lambang Pancasila

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah maka:

1. Subjek Penelitian : Siswa kelas II
2. Objek Penelitian : Sekolah Dasar Negeri Jatirejo
3. Materi Penelitian : Lambang/Symbol Pancasila
4. Aspek yang diteliti : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
5. Masa Penelitian : 11 Oktober 2023

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah:

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk siswa Kelas II sekolah dasar?

2. Bagaimana kepraktisan siswa dan guru terhadap Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini yaitu adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media interaktif untuk menunjang pembelajaran pada materi lambang/symbol Pancasila siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar. Tujuan ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan siswa dan guru terhadap Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II SD.
3. Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II SD.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan ide pemikiran bagi sekolah dasar agar terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.
- b. Memberikan ide pemikiran ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan media interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan belajar pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan bahan ajar melalui multimedia interaktif berbasis *website*.

b. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan dan pemikian tentang pengembangan bahan ajar melalui multimedia interaktif berbasis *website*.

c. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan mampu memperoleh pengalaman langsung mengenai media pembelajaran secara aktif,


kreatif, dan menyenangkan melalui multimedia interaktif berbasis *website* dan siswa dapat tertarik mempelajari materi lambang/symbol pancasila.

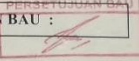
d. Bagi pembaca

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi pembaca tentang perkembangan bahan ajar terbaru, dan nantinya dapat dijadikan sebagai referensi.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi



PERSETUJUAN BAU : 

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Diana Noor Fadila
 NPM : 2014060282
 Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD
 Alamat Rumah : Ds. Jatirejo, Kec. Rejoso, Kab. Nganjuk
 Alamat email : fadladana@gmail.com
 No. Telp. / HP : 0855 3693 7921

2. DOSEN PEMBIMBING I : Erwin Putera Permara, M.Pd.
 Alamat Rumah : _____
 Alamat email : _____
 No. Telp. / HP : _____

3. DOSEN PEMBIMBING II : Dr. Dhan Dwi Nur Werdha, M.Pd.
 Alamat Rumah : _____
 Alamat email : _____
 No. Telp. / HP : _____

4. JUDUL KTI : _____
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG PANCASILA BERBASIS
WEBSITE UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
 2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	15-10-23	BAB I	ACC	FA
2	1-11-23	BAB II	Sumber, Penulisan Kerdululer	FA
3	8-11-23	BAB II	ACC	FA
4	29-11-23	BAB III	Revisi	FA
5	2-1-24	BAB III	Revisi	FA
6	3-1-24	BAB III	ACC	FA
7	27-5-24	BAB IV	Revisi	FA
8	29-5-24	BAB IV	ACC	FA
9	30-5-24	BAB V	Revisi	FA
10	5-6-24	BAB V	ACC	FA
11	6-6-24	Abstrak	Revisi	FA
12	25-6-24	Abstrak	ACC	FA

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	21-10-2023	Judul	Kata Belahing	FA
2	15-11-2023	Bab I	Bab I acc	FA
3	04-01-2024	Bab II	Bab II acc	FA
4	10-03-2024	Bab III	Bab III	FA
5	27-03-2024	Bab III	Bab III acc layout medu.	FA
6		Bab IV	Produk + pembalasan	FA
7		Bab IV	acc layout Bab V	FA
8		Bab V	revisi	FA
9	05-06-2024	Bab V	acc. layout Abstrak.	FA
10		Bab 1-5	Bab 1-5 revisi	FA
11		Popus	Daftar pustaka	FA
12		Uji	acc uji hipotesis	FA

UNIVERSITAS WAJIB
Kediri
Kaprosi
Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN: 0716059001

Kediri, 27 Juni 2024
Mahasiswa

Diana Noor Fadila
NPM. 2014060282

Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul



LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI

1. NAMA MAHASISWA : DIANA NOOR FADILA
2. NPM : 2014060282
3. FAK./JUR./PRODI : FKIP/PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

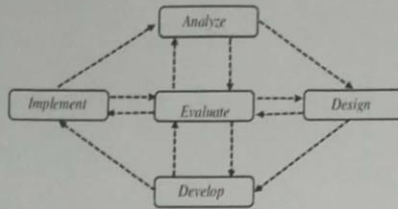
5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN

1. Bagaimana kevalidan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar?

6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:

Model penelitian: *Research and Development (R&D)*

Model pengembangan: ADDIE dengan tahapan antara lain: Analysis (tahap analisi), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluations (evaluasi).



Kediri,
Mahasiswa

Diana Noor Fadila
NPM. 2014060282

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Eryan Putera Permana, M.Pd
NIDN. 0706128701

Dosen Pembimbing II

Dr. Dhian Dwi Nur W., M.Pd
NIDN. 0701058701

Menyetujui
Ketua Prodi

Bagas Amirul Mukmin, M. Pd
NIDN. 0710059001

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status *Terakreditasi Baik Sekali*
SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503
Kediri
Website: lp2m.unpkediri.ac.id email:lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 029.07/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/A/V/2024
Lapiran : -
Perihal : Permohonan izin penelitian

Kepada : Yth. **Kepala Sekolah SDN Jatirejo**
Dsn. Kedungrejo DS. Jatirejo Kec. Rejoso Kab. Nganjuk

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIP/NIDN : /0702018801
Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN Jatirejo , agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**Pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website untuk kelas II sekolah dasar**".

Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	Diana Noor Fadila	2014060282	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Anggota 1

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih



Mei 2024
Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0702018801

Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI JATIREJO KECAMATAN REJOSO
Jalan Diponegoro No. 03 Desa Jatirejo Kecamatan Rejoso Kode Pos 64453

SURAT KETERANGAN
Nomor. 422/60/411.301.16480/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk menerangkan bahwa :

Nama : Diana Noor Fadila
Jenis kelamin : Perempuan
NPM : 2014060282
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
Mahasiswa : Universitas Nusantara PGRI Kediri


Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan penelitian di SDN Jatirejo dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG PANCASILA BERBASIS WEBSITE UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 20 Mei 2024
Kepala SD Negeri Jatirejo


ERPIN ITA SISKAWATI, M.Pd
NIP 198109192006042030

Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk

**PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK**
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI JATIREJO KECAMATAN REJOSO
Jalan Diponegoro No. 03 Desa Jatirejo Kecamatan Rejoso Kode Pos 64453

Surat Keterangan Pemanfaatan Produk
No : 422/51/411-301-16480/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Erpin Ita Siskawati, M.Pd.
NIP : 198109192006042030
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Jatirejo

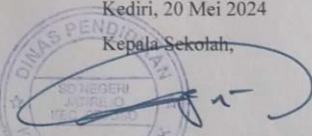
Menerangkan bahwa produk dengan identitas sebagai berikut


Nama produk : Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website
Deskripsi singkat Produk : Sebagai media pada materi lambang pancasila di sekolah dasar
Pengembang : Diana Noor Fadila

No	NIDN/NPM	NAMA	Unit Kerja
1	2014060282	Diana Noor Fadila	PGSD UN PGRI Kediri
2	0706128701	Erwin Putera Permana, M.Pd	PGSD UN PGRI Kediri
3	0701058701	Dr. Dian Dwi Nur Wenda, M.Pd	PGSD UN PGRI Kediri

Telah dimanfaatkan/diadopsi di sekolah ini untuk kegiatan pembelajaran pada semester genap tahun akademik 2024/2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 20 Mei 2024
Kepala Sekolah,

Erpin Ita Siskawati, M.Pd.
NIP. 198109192006042030



Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS WEBSITE UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**



Nama Dosen Ahli Media : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN : 0710059001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DALM ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2024**

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Pengembangan : **Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**
Komponen : Multimedia Interaktif
Peneliti : Diana Noor Fadila
Validator : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**, maka melalui instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai instrument validasi serta masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kevalidan dari bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak materi dalam bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar.
2. Mohon diberikan tanda *check list* (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwasemakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai denganketerangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Mohon Bapak memberikan masukan / komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Adapun masukan yang Bapak berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Berikut ini angket validasi media:

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan media					✓
2.	Kesesuaian media untuk kelas II				✓	
3.	Kesesuaian gambar pada video					✓
4.	Kelayakan media				✓	
5.	Ketepatan pemilihan backround pada media				✓	
6.	Kualitas gambar pada video				✓	
7.	Kejelasan audio dalam video				✓	
8.	Kejelasan bahasa yang disampaikan				✓	
9.	Kemenarikan video pembelajaran					✓
10.	Kejelasan materi pada video yang disampaikan					✓
Skor Total					44	
Skor Maksimal					50	
Presentase Skor					88%	

Perhitungan skor maksimal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kevalidan media pembelajaran} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor yang diperoleh

TSh : Total skor total

Tabel 3.5 Kriteria kevalidan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat valid digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang valid	Kurang valid digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak valid	Tidak valid digunakan

Kritik dan Saran Perbaikan

layak & dapat digunakan

Kediri, 2 Mei 2024
Validator Media



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 0710059001

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**



Nama Dosen Ahli Materi : Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN : 0719048206

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DALM ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2024**

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Pengembangan : **Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**

Komponen : Lambang dan Simbol Pancasila

Peneliti : Diana Noor Fadila

Validator : Frans Aditia Wiguna, M.Pd

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**, maka melalui instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai instrument validasi serta masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kevalidan dari materi dalam bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak materi dalam bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam bahan ajar.
2. Mohon diberikan tanda *check list* (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwasemakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai denganketerangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Mohon Bapak memberikan masukan/komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Adapun masukan yang Bapak berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Berikut ini angket validasi materi:

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian KI dan KD dengan materi yang disampaikan					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Gambar dan penyajian pada materi sudah tepat					✓
4.	Keruntutan alur materi					✓
5.	Sistematika penyajian materi				✓	
6.	Keakuratan materi yang disampaikan				✓	
7.	Kemudahan materi untuk dipahami				✓	
8.	Penggunaan bahasa penyampaian materi yang mudah di mengerti					✓
9.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif					✓
10.	Kesesuaian materi dengan media				✓	
Skor Total						45
Skor Maksimal						50
Presentase Skor						90%

Perhitungan skor maksimal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kevalidan media pembelajaran} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor yang diperoleh

TSh : Total skor total

Tabel 3.5 Kriteria kevalidan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
80% < p ≤ 100%	Sangat valid	Sangat valid digunakan
60% < p ≤ 80%	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
40% < p ≤ 60%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
20% < p ≤ 40%	Kurang valid	Kurang valid digunakan
0% < p ≤ 20%	Tidak valid	Tidak valid digunakan

Kritik dan Saran Perbaikan

Materi bisa dipinjamkan dalam
penelitian

Kediri, 2 Mei 2024

Validator Materi



Frans Aditia Wiguna, M.Pd

NIDN. 0719048206

Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru

Lembar Angket Kepraktisan Guru

Judul Pengembangan : **Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**
Komponen : Lambang dan Simbol Pancasila
Peneliti : Diana Noor Fadila
Validator : Suciati, S.Pd. Sd
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**, maka melalui instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai instrument validasi serta masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kevalidan dari materi dalam bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak materi dalam bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam bahan ajar.
2. Mohon diberikan tanda *check list* (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan keterangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Mohon Bapak memberikan masukan/komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Adapun masukan yang Bapak berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Berikut ini angket kepraktisan guru

No	Pertanyaan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat dalam video pembelajaran sesuai dengan KD					✓
2.	Isi materi dalam video pembelajaran sudah selesai dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓	
4.	Media pembelajaran mampu memberikan nilai yang baik untuk hasil belajar siswa					✓
5.	Media pembelajaran membuat siswa aktif dalam belajar				✓	
6.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dimengerti				✓	
7.	Gambar dan keterangan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami					✓
8.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan usia perkembangan siswa				✓	
9.	Penggunaan media pembelajaran tidak perlu menggunakan waktu banyak				✓	
10.	Media pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
Skor Total						45
Skor Maksimal						50
Presentase Skor						90%

Perhitungan skor maksimal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan media pembelajaran} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor yang diperoleh

TSh : Total skor total

Tabel 3.5 Kriteria keefektifan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat valid digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang valid	Kurang valid digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak valid	Tidak valid digunakan

Kritik dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Jatirejo, 11 Mei 2024
 Validator Kepraktisan



Suciati, S.Pd
 NIP. 196801012008012032

Lampiran 9 Angket Kepraktisan Siswa

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama : *Bivra Rossi Maja Bissa*
 Kelas : *22*
 No. Absen : *2*

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan dari media pembelajaran menarik?	✓	
2.	Apakah huruf di dalam media pembelajaran sangat jelas untuk dibaca?	✓	
3.	Apakah gambar dalam media pembelajaran berbasis <i>website</i> terlihat jelas untuk diamati?	✓	
4.	Apakah penggunaan media pembelajaran membuat kamu tertarik mempelajari materi?	✓	
5.	Apakah media pembelajaran dapat membuatmu mengingat materi dengan mudah?	✓	
6.	Apakah media pembelajaran memudahkan kamu dalam belajar dan memahami materi?	✓	
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ?	✓	
8.	Apakah media pembelajaran membuatmu tidak bosan untuk digunakan dalam mempelajari materi?	✓	
9.	Apakah media pembelajaran sesuai jika digunakan berkelompok?	✓	
10.	Apakah kamu setuju jika media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran materi?	✓	
Jumlah Skor		10	
Presentase Skor		100%	
Skor Maksimal		10	

SILABUS

Mata Pelajaran : PPKn
Kelas : II (Dua)
Tema : 1. Pengalamanku
Materi : Lambang dan Simbol Sila Pancasila

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan 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 mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
PPKN	3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol-simbol dan Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari.	Lambang dan simbol sila Pancasila	<p>Orientasi siswa kepada masalah!</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk mengamati handout yang telah dibagikan oleh guru. Kemudian dua orang siswa ditunjuk oleh guru untuk membacakan handout tentang "Hubungan simbol sila Pancasila" ke depan kelas, sedangkan yang lain mengamati. (Literasi, Percaya diri) Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang bacaan yang sudah dibaca siswa. (Mengkomunikasikan) 	3.1.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol-simbol dan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	Tes Obyektif	15 menit	- Handout - Buku
	4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila.			3.1.2 Mencontohkan makna hubungan antara simbol-simbol dan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	Unjuk kerja	15 menit	- Handout - Buku

		<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara simbol sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diarahkan untuk menggunakan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website. (Mengamati) Siswa dan guru melakukan tanya jawab Ketika selesai menggunakan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website. (Mengolah informasi) Siswa dapat mencontohkan makna hubungan antara simbol sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. <p>Mengorganisasikan siswa!</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok 	<p>4.1.1 Melaksanakan sikap yang berhubungan dengan sila Pancasila.</p>	<p>Pemilaian sikap</p>	<p>15 menit</p>	<p>- Handout - Buku</p>
--	--	--	---	------------------------	-----------------	-----------------------------

				<p>diberikan lembar LKPD tentang materi lambang Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. • Peserta didik mendengrakan penjelasan guru tentang petunjuk pengerjaan. • Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD tentang simbol sila-sila Pancasila secara berkelompok. <p>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melalui arahan dari guru secara berkelompok mencontohkan makna hubungan makna simbol sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (Menanya, Mengkomunikasikan) 				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

			<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan guru membimbing mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. (Mengkomunikasikan) • Setiap kelompok diarahkan untuk saling menanggapi dan bertanya terhadap presentasi yang disajikan. (Menanya, Menanggapi) <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan guru membimbing mengevaluasi hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan. <p>Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil diskusi kelompok tersebut.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN JATIREJO
Kelas : 2 (Dua)
Tema : 5. Pengalamanku
Materi : Simbol-Simbol Sila Pancasila
Alokasi Waktu : 1 Hari
Hari / Tgl Pelaksanaan : /

A. KOMPETENSI DASAR

(KD) PPKN

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol-simbol dan Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol-simbol dan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (C2)
		3.1.2 Mencontohkan makna hubungan antara simbol-simbol dan sila Pancasila dalam kehidupan sehari hari. (C2)
	4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila.	4.1.1 Melaksanakan sikap yang berhubungan dengan sila Pancasila. (P2)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memahami bahan ajar (handout), siswa dapat menjelaskan hubungan antara simbol-simbol dan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran lambang pancasila berbasis website, siswa dapat mencontohkan makna hubungan antara simbol-simbol dan sila Pancasila dalam kehidupan sehari hari dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi berkelompok, siswa dapat melaksanakan sikap yang berhubungan dengan sila Pancasila dengan tepat.

C. Karakter siswa yang diharapkan : Religius
Nasionalis

Mandiri
 Gotong
 Royong
 Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik (Orientasi) 2. Salah satu peserta didik memimpin doa dan dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. (Religius) 3. Peserta didik menyanyikan lagu pelajar pancasila (Nasionalis) 4. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini dan motivasi siswa untuk kegiatan hari ini (Motivasi) 5. Hari ini kalian akan belajar tentang lambang dan simbol sila pancasila (Informasi Materi) Setelah kalian belajar tentang materi tersebut. Kalian akan memahami lambang dan simbol sila Pancasila (Informasi Tujuan) 6. Anak-anak, apa yang kamu ketahui tentang lambang/symbol sila pancasila? Coba siapa yang tau? (Memancing siswa) 8. Langkah-langkah pembelajaran yang akan kita lakukan adalah sebagai berikut : Tanya jawab	10 menit

	Berdiskusi Presentasi	
Kegiatan Inti	<p>Orientasi siswa kepada masalah!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mengamati handout yang telah dibagikan oleh guru. (Mengamati) • Kemudian dua orang siswa ditunjuk oleh guru untuk membacakan handout tentang “Hubungan simbol sila pancasila” ke depan kelas, sedangkan yang lain mengamati. (Literasi, Percaya diri) • Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang bacaan yang sudah dibaca siswa. (Mengkomunikasikan) • Siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara simbol sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. • Siswa diarahkan untuk menggunakan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website. (Mengamati) • Siswa dan guru melakukan tanya jawab Ketika selesai menggunakan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis website. (Mengolah informasi) • Siswa dapat mencontohkan makna hubungan antara simbol sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. <p>Mengorganisasikan siswa!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok. • Setiap kelompok diberikan lembar LKPD tentang 	50 Menit

	<p>materi lambang Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengerjaan. • Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD tentang simbol sila-sila pancasila secara berkelompok. <p>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melalui arahan dari guru secara berkelompok mencontohkan makna hubungan makna simbol sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (Menanya, Mengkomunikasikan) <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan bimbingan guru mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. (Mengkomunikasikan) • Setiap kelompok diarahkan untuk saling menanggapi dan bertanya terhadap presentasi yang disajikan. (Menanya, Menanggapi) <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan bimbingan guru mengevaluasi hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan. • Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil diskusi kelompok tersebut. 	
Penutup	1. Anak-anak siapa yang dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini? Jadi kegiatan hari kita membahas tentang materi simbol-simbol sila-	10 menit

	<p>sila pancasila (Kesimpulan)</p> <p>2. Guru membagikan soal kepada siswa tentang materi lambang sila pancasila (Evaluasi)</p> <p>Anak-anak bagaimana pembelajaran hari ini? Menyenangkan, karena dengan adanya multimedia interaktif berbasis website dapat mempermudah memahami materi tentang simbol sila-sila Pancasila.</p> <p>Apakah kalian semua sudah paham? Mungkin kalau dari kalian ada yang belum paham boleh bertanya nanti Ibu jelaskan bagian mana yang belum kalian pahami.</p> <p>Bagaimana sih anak-anak pembelajaran yang kalian inginkan untuk materi minggu depan? Pembelajaran di luar kelas atau belajar sambil bermain Bu, agar kita tidak bosan dengan hanya pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan poin-poin penting dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung. (Umpan balik)</p> <p>3. Setelah Ibu melihat hasil pekerjaan kalian. Beberapa dari kalian ada yang sudah paham terkait materi hari ini dan ada yang belum mengerti materi hari ini. Oleh karena itu Ibu memberi kalian pekerjaan rumah yaitu Mengerjakan soal yang Ibu berikan ini minggu depan dikumpulkan ya. (Tindak lanjut)</p>	
--	---	--

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Lambang dan simbol sila-sila Pancasila

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya jawab.

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. **SUMBER:**

- ▲ Buku Pedoman Guru Kelas 2: *Tema 5 : Pengalamanku*. Buku Guru Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- ▲ Buku Siswa Kelas 2: *Tema 5 : Pengalamanku*. Buku Siswa Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

2. **MEDIA PEMBELAJARAN**

- ▲ Multimedia Interaktif Berbasis *Website*

Mengetahui
Wali Kelas



Suciati, S.Pd.
NIP. 196801012008012032

Jatirejo, 11 Mei 2024
Mahasiswa



Diana Noor Fadila
NPM: 2014060282

BAHAN AJAR

LAMBANG SILA PANCASILA



Apa Itu Pancasila?

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia. Pancasila berasal dari bahasa sansekerta yakni Panca dan Sila. Panca berarti lima sedangkan sila berarti prinsip atau asas. Sehingga dapat di artikan Pancasila merupakan rumusan atau pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.



Taukah kamu lambang apakah di atas?.....

Ya betul sekali Diatas adalah Iimbang Burung Garuda dimana lambang tersebut adalah simbol dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada setiap bagian tubuhnya pasti memiliki makna tersendiri mulai dari jumlah bulu pada burung garuda, warna burung garuda, perisai yang ada di dada, hingga pita berwarna putih yang dicengkeram kaki burung garuda semua bagian pasti mempunyai maknanya masing-masing, ingin tau lebih jelas simak penjelasannya.

Arti Lambang Garuda Pancasila

Lambang Garuda Pancasila merupakan lambang negara yang terdiri atas kumpulan lambang-lambang yang memiliki arti dan makna tersurat maupun tersirat. Berikut ulasannya:



1. Burung Garuda

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

Burung Garuda melambangkan kekuatan dan gerak yang dinamis yang terlihat dari sayapnya yang mengembang, siap terbang ke angkasa.

Dengan sayapnya yang mengembang siap terbang ke angkasa, melambangkan dinamika dan semangat untuk menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara Indonesia.

2. Cengkraman Kaki Burung Garuda

Kedua kaki Burung Garuda yang kokoh mencengkeram pita putih yang bertuliskan seloka yang berbunyi: *Bhinneka Tunggal Ika*. Seloka ini diambil dari buku *Sutasoma*, karangan Empu Tantular.

Bhinneka Tunggal Ika, berarti "berbeda-beda tetapi satu jua". Slogan ini menjadi kekuatan bangsa Indonesia yang memiliki perbedaan suku, agama, budaya, dan sebagainya

3. Warna Emas Burung Garuda

Warna pokok dari Burung Garuda, adalah kuning emas. Warna kuning emas melambangkan keagungan. Bangsa Indonesia senantiasa menjunjung tinggi martabat bangsa yang bersifat agung dan luhur.

4. Jumlah Bulu

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

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

Angka-angka yang menunjuk tanggal 17 Agustus 1945 ini bermakna historis untuk membangun proses penyadaran bagi setiap warga negara Indonesia agar menghargai waktu dan selalu mengingat sejarahnya.

5. Perisai Burung Garuda

Perisai merupakan lambang perjuangan dan perlindungan, karena perisai sering dibawa ke medan perang oleh para prajurit untuk melindungi diri dari serangan musuh.

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

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

ARTI SIMBOL-SIMBOL PADA SILA PANCASILA

1. SILA PERTAMA PANCASILA



Bunyi sila pertama: Ketuhanan yang Maha Esa.

Bintang menjadi simbol sila pertama yang menggambarkan sebuah cahaya, seperti cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan kepada setiap manusia.

Di bagian bintang, terdapat latar berwarna hitam. Latar tersebut melambangkan warna alam yang asli yang memiliki Tuhan

Nilai silai ke-1 yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari yakni saling hormat dan menghormati antara orang yang berbeda agama dengan kita



2. SILA KEDUA PANCASILA



Bunyi sila kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Rantai pada simbol sila kedua terdiri atas mata rantai yang berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkaitan membentuk lingkaran.

Nilai silai ke-2 yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari yakni dengan sikap tidak membeda-bedakan baik suku, ras, agama, dan antar golongan sehingga terwujudlah masyarakat yang rukun.

3. SILA KETIGA PANCASILA



Bunyi sila ketiga: Persatuan Indonesia. Pohon Beringin merupakan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh di bawahnya.

Hal tersebut dikorelasikan sebagai Negara Indonesia, di mana semua rakyat Indonesia dapat 'berteduh' di bawah naungan Negara Indonesia.

Nilai silai ke-3 yang dapat kita terapkan pada kehidupan sehari-hari yakni berpartisipasi aktif dalam kegiatan gotong royong warga sebagai wujud persatuan dan kesatuan yang tak akan bisa di pecah belah.

4. SILA KEEMPAT PANCASILA



Bunyi sila keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan.

Kepala Banteng memiliki filosofi sebagai hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah, di mana orang-orang berdiskusi untuk melahirkan suatu keputusan.

Nilai silai ke-4 yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari yakni bermusyawarah mufakat dalam menentukan keputusan bersama seperti pada pemilihan ketua kelas

5. SILA KELIMA PANCASILA



Bunyi sila kelima: Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

Lambang padi dan kapas merupakan simbol pangan dan sandang yang menyiratkan makna bahwa syarat utama negara yang adil ialah yang bisa mencapai kemakmuran untuk rakyatnya secara merata.

Nilai silai ke-5 yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari yakni dapat dilakukan dengan membantu orang yang terkena musibah atau bencana.

Itulah arti lambang Pancasila beserta makna dan bunyinya. Yuk detikers lestarikan sikap dan budaya Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

LKPD

lembar kerja peserta didik



Nama. : _____

Kelas. : _____

No. Absen : _____

Petunjuk Pengerjaan

- Setelah memahami materi yang telah di ajarkan
- Coba jelaskan apa makna dari simbol pada bagian-bagian Burung Garuda Pancasila.
- Tuliskan jawabanmu pada kolom yang tersedia
- Jika sudah selesai presentasikan hasil pekerjaanmu di depan kelas

1. Makna dari Burung Garuda Pancasila

Jawab

2. Makna dari Jumlah helai bulu Burung Garuda

Jawab

3. Makna dari perisai Burung Garuda

Jawab

4. Makna dari warna emas pada Burung Garuda

Jawab

5. Makna dari cengkraman kaki Burung Garuda

Jawab



Petunjuk Pengerjaan

- Amatilah simbol pancasila di bawah ini
- tuliskanlah bunyi sila pancasila sesuai dengan simbol yang tertera.
- tulis jawabanmu pada tempat yang telah disediakan
- jika sudah presentasikan didepan kelas hasil pekerjaanmu.















Petunjuk Pengerjaan

- Identifikasi gambar dibawah ini penerapan sila keberapakah kegiatan pada gambar tersebut
- Tentukanlah kegiatan tersebut termasuk penerapan sila ke berapa?
- Cocokkanlah gambar kegiatan penerapan sila tersebut sesuai dengan simbol sila-nya
- Presentasikan hasil pekerjaanmu di depan kelas



PENILAIAN SIKAP

Lembar Penilaian Observasi

No	Nama	Teliti				Kerjasama				Total Skor	Nilai	Keterangan
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												

$$NILAI = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Observasi

Kriteria	Nilai			
	4	3	2	1
Teliti	<p>Jika peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu, 2. menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lengkap, 3. menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat 	Jika yang nampak 2 aspek.	Jika yang nampak 1 aspek saja.	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi.
Kerjasama	<p>Jika siswa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. aktif berpartisipasi dalam kelompok, 2. mampu menghargai pendapat teman, 3. kompak dalam melaksanakan perintah. 	Jika yang nampak 2 aspek	Jika yang nampak 1 aspek saja	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi.

Keterangan : 86-100 = baik sekali, 76-85 = baik, 66-75 = cukup, <75 = kurang

PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN

No	Nama siswa	Pilihan Ganda										Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	Bobot soal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

1 soal pilihan ganda = 5 poin

$$\text{Penykoran} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

Penilaian Keterampilan

Petunjuk:

1. Bagikan LKPD pada siswa satu per satu.
2. Beri petunjuk pengerjaan pada siswa.

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				I
	4	3	2	1	
Ketepatan	Menjawab semua pertanyaan dengan tepat	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan tepat	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan tepat	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan tepat	
Rasa ingin tahu	Antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan	Cukup antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan	Kurang antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan	Tidak antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan	
Kejelasan tulisan	Tulisan dalam menjawab semua pertanyaan sangat jelas	Tulisan dalam menjawab semua pertanyaan cukup jelas	Tulisan dalam menjawab semua pertanyaan kurang jelas	Tulisan dalam menjawab semua pertanyaan tidak jelas	
Presentasi	Mempresentasikan jawaban dengan intonasi jelas	Mempresentasikan jawaban dengan intonasi cukup jelas	Mempresentasikan jawaban dengan intonasi kurang jelas	Mempresentasikan jawaban dengan intonasi tidak jelas	

No	Nama Siswa	Ketepatan				Rasa Ingin Tahu				Kejelasan Tulisan				Presentasi				Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			

8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

$$NILAI = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 11 Hasil Pre Test dan Post Test

SOAL PRE TEST

NAMA Irel Fekro Zolma 60
NO. ABSEN 10 (sopah)
KELAS 2

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada setiap jawaban yang benar!

- Kata Bineka Tunggal Ika memiliki makna yaitu...
 A. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua $B = 9 \quad s = 6$
 B. Berbeda beda tidak satu
 C. Lima dasar
 D. Pedoman pancasila
- Membantu teman yang terkena musibah merupakan nilai-nilai pancasila yang terdapat pada sila ke...
 A. 2
 B. 3
 C. 4
 D. 5
- Sila ke-2 Kemanusiaan yang adil dan beradab dilambangkan dengan...
 A. Pohon beringin
 B. Padi dan kapas
 C. Rantai
 D. Bintang
- Salah satu simbol pancasila yang berbentuk segi empat dan saling berkaitan adalah symbol...
 A. Bintang
 B. Pohon Beringin
 C. Kepala Banteng
 D. Rantai Emas
- Lingkungan yang memiliki keberagaman budaya, suku, dan agama akan sering terjadi konflik apabila...
 A. Sesama warga saling kompak dalam bekerja sama
 B. Tidak ada rasa menghargai satu sama lain
 C. Semua warga sejahtera

D. Memiliki tujuan hidup yang sama

6. Apa yang menjadi nilai utama yang terkandung dari sila keempat dalam Pancasila?
- A. Nilai ketuhanan
 - B. Nilai kemanusiaan
 - C. Nilai persatuan
 - D. Nilai kerakyatan
7. Sila yang mengandung prinsip ketuhanan dalam Pancasila adalah...
- A. Sila pertama
 - B. Sila Kedua
 - C. Sila Ketiga
 - D. Sila Keempat
8. Apa yang melambangkan sila kelima dalam Lambang Pancasila....
- A. Bintang
 - B. Padi dan kapas
 - C. Kapas
 - D. Rantai
9. Apa makna penggunaan warna emas pada Burung Garuda Pancasila....
- A. Menghormati dan menghargai keberagaman agama di lingkungan sekitar
 - B. Mengikuti tradisi dan adat istiadat yang berkaitan dengan agama yang dianut
 - C. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - D. Mematuhi peraturan agama yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari
10. Seorang siswa sekolah terlibat dalam aksi sosial untuk menggalang dana bagi anak-anak panti asuhan. Ia mengumpulkan sumbangan dari teman sekelasnya, guru, dan warga sekitar. Tindakan tersebut mencerminkan penerapan Pancasila dari sila ke....
- A. Sila pertama
 - B. Sila Kedua
 - C. Sila Ketiga
 - D. Sila Keempat
11. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...
- A. Sila 5
 - B. Sila 4
 - C. Sila 3

D. Sila 2

12. Simbol pada Pancasila yang memiliki makna syarat utama negara yang adil ialah yang bisa mencapai kemakmuran untuk rakyatnya secara merata adalah simbol sila ke.....

A. Sila 5

B. Sila 4

C. Sila 3

D. Sila 2

13. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...

A. Sila 5

B. Sila 4

C. Sila 3

D. Sila 2

14. Menghormati hak orang lain merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...

A. Sila 5

B. Sila 4

C. Sila 3

D. Sila 2

15. Suka memberi pertolongan kepada teman agar dapat berdiri sendiri merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...

A. Sila 5

B. Sila 4

C. Sila 3

D. Sila 2

SOAL POST TEST

NAMA : azzam

NO. ABSEN : 2

KELAS : 2

85

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada setiap jawaban yang benar!

1. Menghormati perbedaan pendapat, menjamin kebebasan berserikat, dan berkumpul merupakan nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada sila ke...
A. Sila pertama
 B. Sila kedua $B = 17 \quad s = 3$
C. Sila ketiga
D. Sila keempat
2. Seorang siswa sekolah terlibat dalam aksi sosial untuk menggalang dana bagi anak-anak panti asuhan. Ia mengumpulkan sumbangan dari teman sekelasnya, guru, dan warga sekitar. Tindakan tersebut mencerminkan penerapan Pancasila dari sila ke...
A. Sila pertama
 B. Sila kedua
C. Sila ketiga
D. Sila keempat
3. Suka memberi pertolongan kepada teman yang sedang kesusahan atau terkena musibah merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...
 A. Sila kelima
B. Sila ketiga
C. Sila kedua
D. Sila keempat
4. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...
 A. Sila kelima
B. Sila keempat
C. Sila ketiga
D. Sila kedua

5. Apa yang menjadi nilai utama yang terkandung dari sila kedua dalam Pancasila?
- A. Nilai ketuhanan
 - B. Nilai kemanusiaan
 - C. Nilai persatuan
 - D. Nilai kerakyatan
6. Ketika seseorang melakukan kegiatan gotong royong di Masyarakat, hal tersebut menunjukkan sikap Pancasila pada sila ke...
- A. Sila pertama
 - B. Sila kedua
 - C. Sila ketiga
 - D. Sila keempat
7. Ketika sedang bermusyawarah dengan tetangga, kita harus saling menghormati pendapat yang disampaikan. Hal tersebut termasuk penerapan sila Pancasila pada sila ke ...
- A. Sila kelima
 - B. Sila keempat
 - C. Sila ketiga
 - D. Sila kedua
8. Sila yang mengandung prinsip kerakyatan dalam Pancasila adalah...
- A. Sila pertama
 - B. Sila kedua
 - C. Sila ketiga
 - D. Sila keempat
9. Apa makna penggunaan warna emas pada Burung Garuda Pancasila....
- A. Menghormati dan menghargai keberagaman agama di lingkungan sekitar
 - B. Mengikuti tradisi dan adat istiadat yang berkaitan dengan agama yang dianut
 - C. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - D. Mematuhi peraturan agama yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari
10. Di bawah ini yang mencerminkan sila pertama Pancasila di lingkungan sekolah adalah ...
- A. Memiliki makna kesucian
 - B. Memiliki makna keberanian
 - C. Memiliki makna keagungan
 - D. Memiliki makna kepercayaan dan kesetiaan

11. Sikap yang sesuai dengan sila keempat Pancasila di lingkungan sekolah adalah
- A. Mengganggu teman saat belajar
 - B. Memaksakan kehendak saat musyawarah kelas
 - C. Membohongi teman
 - D. Mendengarkan pendapat teman saat musyawarah kelas
12. Sila Pancasila yang berlambangkan kepala banteng merupakan sila ke....
- A. Sila kelima
 - B. Sila keempat
 - C. Sila pertama
 - D. Sila kedua
13. Sila Pancasila yang dilambangkan dengan lambang padi dan kapas merupakan sila ke.....
- A. Sila kelima
 - B. Sila keempat
 - C. Sila ketiga
 - D. Sila kedua
14. Kata Pancasila diambil dari bahasa Sansekerta yaitu...
- A. Panca artinya indra dan sila artinya atas
 - B. Panca artinya dharma dan sila artinya abadi
 - C. Panca artinya lima dan sila artinya dasar
 - D. Panca artinya tetap dan sila artinya pedoman
15. Ketika seseorang yang ada di sekitarmu memiliki keberagaman budaya, suku, dan agama akan sering terjadi konflik apabila...
- A. Sesama warga saling kompak dalam bekerja sama
 - B. Tidak ada rasa menghargai satu sama lain
 - C. Semua warga sejahtera
 - D. Memiliki tujuan hidup yang sama

16. Kata Bineka Tunggal Ika memiliki makna yaitu...

- A. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
- B. Berbeda beda tidak satu
- C. Lima dasar
- D. Pedoman pancasila

17. Sila ke-2 Kemanusiaan yang adil dan beradab dilambangkan dengan...

- A. Pohon beringin
- B. Padi dan kapas
- C. Rantai
- D. Bintang

18. Salah satu simbol pancasila yang berbentuk segi empat dan saling berkaitan adalah symbol...

- A. Bintang
- B. Pohon Beringin
- C. Kepala Banteng
- D. Rantai Emas

19. Sila yang mengandung prinsip ketuhanan dalam Pancasila adalah...

- A. Sila pertama
- B. Sila Kedua
- C. Sila Ketiga
- D. Sila Keempat

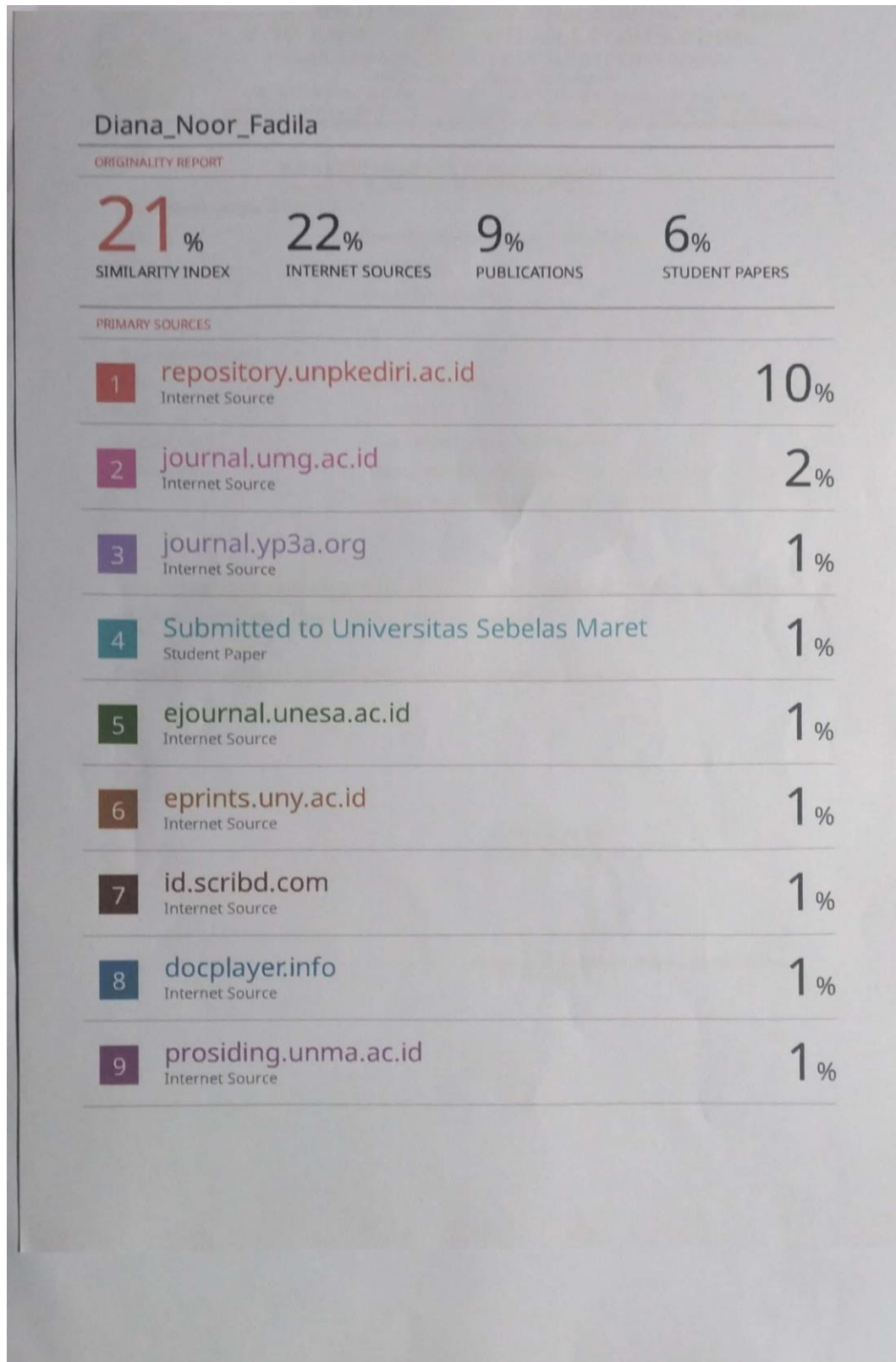
20. Membantu teman yang terkena musibah merupakan nilai-nilai pancasila yang terdapat pada sila ke...

- A. 2
- B. 3
- C. 4
- D. 5

Lampiran 12 Dokumentasi



Lampiran 13 Hasil Uji Plagiasi




10	media.neliti.com Internet Source	1%
11	www.scilit.net Internet Source	1%
12	www.educativo.marospub.com Internet Source	1%
13	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off
 Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%

Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiasi

 YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Status Terakreditasi "Baik Sekali"
SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/II/2021 Tanggal 21 Juli 2021
Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telepon : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
Nomor : 729.056/C/FKIP/UN PGRI/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,


Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Diana Noor Fadila
NPM : 2014060282
Program Studi : Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis Website Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 21% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 24 Juni 2024
Gugus Penjamin Mutu,

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

