PORTOFOLIO

PROGRAM PENGEMBANGAN AKADEMIK MAHASISWA

(PPAM)

Disusun oleh:

Nama Mahasiswa	**: Yuliana Novitasari**
NPM	**: 18.1.01.10.0065**
Program Studi	**: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas	**: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Dosen Pembimbing	**: Rian Damariswara, M.Pd.**
Moda PPAM	**: Riset Keilmuan**
Semester	**: Genap 2022/2023**

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Setelah menelaah dokumen portofolio Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa	: Yuliana Novitasari
NPM	: 18.1.01.10.0065
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Moda PPAM	: Riset Keilmuan
Jangka Waktu Pelaksanaan	: Februari s/d Mei
Dokumen Formal Penetapan	: SK Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 1336 tentang Penetapan Tim Peneliti Hibah Riset Keilmuan Tahun Akademik 2021/2022.

Dinyatakan disetujui untuk diajukan dalam rekognisi akademik.

Kediri, 2 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Rian Damariswara, M.Pd.

NIDN. 0728129001

Penyusun,

Yuliana Novitasari

NPM. 18.1.01.10.0065

Kaprodi,

Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN. 0713118901

Pembimbing Praktisi/Lapangan

Yayuk Sri Rahayu, S.Pd.

NIP. 19631110 198303 2 021

ii

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah, karena atas berkat rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan portofolio Penelitian Riset.

Dalam penyelesaian portofolio ini, penulis mendapat bantak bantuan, masukan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang tulus kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M.Pd. dosen pembimbing lapangan.
5. Yayuk Sri Rahayu, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 1 Bendo Tulungagung.
6. Bapak/Ibu Guru SDN 1 Bendo Tulungagung.
7. Siswa-siswi SDN 1 Bendo Tulungagung.
8. Orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Rekan mahasiswa program Mengajar di Sekolah Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari bahwa portofolio ini masih jauh dari sempurna dan perlu perbaikan lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga portofolio ini sangat bermanfaat untuk berbagai pihak, khususnya dalam dunia pendidikan.

Kediri, 2 Juni 2022



Yuliana Novitasari

NPM. 18.1.01.10.0065

DAFTAR ISI

SAMPUL ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
A. CAPAIAN PPAM ..... **v**
1. Luaran I (Laporan Penelitian) 1
2. Luaran II (Artikel Penelitian) 342
3. Luaran III (Artikel Nasional) 359
4. Luaran IV (Artikel Internasional) 375
5. Luaran V (Surat Pencatatan Ciptaan) 388
6. Luaran VI (Produk Penelitian) 391

B. LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO **393**
1. Penilaian Portofolio oleh Diri Sendiri 393
2. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat 1 395
3. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat 2 397
4. Penilaian Portofolio oleh Pembimbing Lapangan/Praktisi 399
5. Penilaian Portofolio oleh Dosen Pembimbing 401

C. SIMPULAN DAN REKOMENDASI **403**

Capaian PPAM

LUARAN I

1. Laporan Penelitian

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI TEKS NONFIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

LAPORAN PENELITIAN

Diajukan untuk memenuhi capaian MBKM-PPAM-Penelitian/Riset

Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

OLEH :

YULIANA NOVITASARI

NPM. 18.1.01.10.0065

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penelitian oleh:

YULIANA NOVITASARI

NPM. 18.1.01.10.0065

Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP MATERI TEKS NONFIKSI

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Diajukan Guna Memenuhi Capaian PPAM Penelitian/Riset

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Dosen Pembimbing

Rian Damariswara, M.Pd

NIDN. 0728129001

Menyetujui,

Ketua Juruan Prodi,

Kukuh Andri Aka, M.Pd

NIDN. 07131 18901

KATA PENGANTAR

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

Penyusunan laporan penelitian ini merupakan bagian dari rencana penelitian yang dilakukan di SDN 1 Bendo Tulungagung sebagai salah satu luaran dari penelitian riset.

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

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.
3. Kepala sekolah SDN 1 Bendo Tulungagung.
4. Guru kelas IV dan siswa-siswi kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung.
5. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan penelitian ini.

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

Kediri, 2 Juni 2022



Yuliana Novitasari

NPM. 18.1.01.10.0065

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Pembatasan Masalah 3
D. Rumusan Masalah 3
E. Tujuan Penelitian 4
F. Kegunaan Penelitian 4
BAB II KAJIAN TEORI **5**
1. Media Pembelajaran 5
2. Teks Nonfiksi 6
a. Pengertian Teks Nonfiksi 6
b. Struktur Teks Nonfiksi 7
c. Cara Menulis Teks Nonfiksi 7
3. Kearifan Lokal 8
a. Pengertian Kearifan Lokal 8
4. Multimedia interaktif 8
a. Pengertian Multimedia interaktif 8
5. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 9
6. Kerangka Berpikir 10
BAB III METODE PENELITIAN **11**
A. Pendekatan dan Teknik Penelitian 11
1. Pendekatan Penelitian 11
2. Teknik Penelitian 11
B. Tempat dan Waktu Penelitian 12
1. Tempat Penelitian 12

2. Waktu Penelitian 12
C. Subjek dan Objek Penelitian 12
D. Teknik Pengumpulan Data 13
1. Sumber dan Langkah-Langkah Pengumpulan Data 13
E. Teknik Analisis Data 14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 18
A. Hasil Belajar Materi Teks Nonfiksi dan Kearifan Lokal dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbasis Android Siswa Kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung 18
B. Hasil Belajar Materi Teks Nonfiksi dan Kearifan Lokal dengan Metode Konvensional Siswa Kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri 19
C. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android dan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung 20
D. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android dan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri 21
BAB V PENUTUP 23
DAFTAR PUSTAKA 24

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol pada *Pretest*.....15
Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen pada *Pretest* 15
Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol pada *Post Test* 16
Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen pada *Post Test*.....16
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol 17
Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....17
Tabel 7. Hasil Nilai *Pretest* dan *Post Test* Kelas Eksperimen.....18
Tabel 8. Hasil Nilai *Pretest* dan *Post Test* Kelas Kontrol 19
Tabel 9. Hasil Uji T Kelas Eksperimen.....20
Tabel 10. Hasil Uji T Kelas Eksperimen.....20
Tabel 11. Hasil Uji T Kelas Kontrol 21
Tabel 12. Hasil Uji T Kelas Kontrol 21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat setiap orang memiliki rasa untuk mengembangkan diri dalam hal apapun, begitu juga dengan para calon guru dan guru di semua jenjang sekolah tanpa terkecuali sekolah dasar. Para guru ingin memberikan sesuatu yang menarik bagi siswa dan ingin membuat siswa tidak jenuh jika pembelajaran berlangsung lama. Dengan berkembangnya IPTEK, kini semua dapat diakses secara online. Faktor yang mempengaruhi kemajuan dari pendidikan di Indonesia adalah kualitas dari sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industry 4.0. Kualitas dari pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengingkat dan dapat mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan dari media pembelajaran memberikan manfaat yang banyak serta berguna dalam proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting demi mendukungnya proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak serta teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa serta membuat siswa semakin tertarik terhadap pembelajaran dari guru. Karakteristik lain yang ada pada media pembelajaran yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi diminta untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik dan ingin tahu mengenai materi pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran menurut Sahyono (2013) yang ditinjau oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa media dapat menjadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan fungsinya maupun kebutuhan. Karakteristik tersebut dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) jenis-jenis media pembelajaran dibagi

menjadi empat yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran, sesuai dengan kondisi siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berproses dengan baik dan benar.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android ini disesuaikan dengan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena IPTEK yang berkembang sangat pesat. Maka siswa sekolah dasar tidak boleh ketinggalan zaman. Penggunaan multimedia interaktif disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang dituju. Harus dipastikan semua siswa mempunyai gawai untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini. Setelah melakukan pengambilan data didapati bahwa siswa kelas IV sangat tertarik menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Siswa kelas IV sangat tertarik dan semangat dalam membaca teks bacaan, mengartikan kata sulit dalan bacaan, dan mengerjakan soal mereka lakukan dengan penuh semangat dan tanpa ada rasa bosan. Multimedia berbasis android adalah media pembelajaran berupa yang dapat diakses di gawai android, Aplikasi ini dapat didownload melalui *play store*. Adapun isi dari aplikasi ini adalah pengantar, pengertian teks nonfiksi, ayo belajar, dan profil. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pemilihan bacaan yang digunakan adalah berupa teks kearifan lokal se-Kediri Raya. Hal ini ditujukan agar siswa kelas IV menetahui dan memahami apa saja kearifan lokal yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka bisa mempelajari dan melestarikan kearifan lokal tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi bahasa Indonesia yaitu teks nonfiksi terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yaitu SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri, penelitian ini mengambil sampel kelas IV dari dua sekolah dasar tersebut. Berdasarkan hasil penelitian Zulhelmi (2017), pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi.

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian maka sangat perlu untuk mengetahui ruang lingkup penelitian dengan memperjelas aspek-aspek penyusunan penelitian ini. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar se-Kediri Raya dalam multimedia interaktif berbasis android untuk kelas IV sekolah dasar.

Dalam penelitian ini disajikan sepuluh teks bacaan nonfiksi bermuatan kearifan lokal se-Kediri Raya dalam multimedia interaktif berbasis android yang diperuntukkan bagi anak usia sekolah dasar kelas IV. Dalam melakukan perhitungan mengenai menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit menggunakan aplikasi yaitu SPSS versi 25. Dalam penggunaan aplikasi tersebut siswa kelas IV diberikan pretest dan post test, kemudian hasil dari test tersebut akan diolah menggunakan aplikasi SPSS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri

F. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini nantinya akan menghasilkan berbagai manfaat yang dapat diambil. Manfaat dari penelitian ini antara lain peneliti dan pembaca akan mengerti bagaimana pengaruh pengunaan multimedia interaktif berbasis android terhadap materi teks nonfiksi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu peneliti dan pembaca akan mengerti bagaimana penggunaan multimedia interktif berbasis android terhadap materi kearifan lokal se-Kediri Raya yang ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Manfaat yang tak kalah penting yaitu pembaca bisa memahami bagaimana tingkat pengaruh dari multimedia interaktif berbasis android pada kelas IV dengan menggunakan aplikasi SPSS, sehingga disajikan tabel yang dapat dijadikan bukti bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif bagi kelas IV sekolah dasar.

BAB II
KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran menurut Sahyono (2013) yang ditinjau oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa media dapat menjadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan fungsinya maupun kebutuhan. Karakteristik tersebut dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio visual merupakan media yang menggabuungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran, sesuai dengan kondisi siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berproses dengan baik dan benar.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android ini disesuaikan dengan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena IPTEK yang berkembang sangat pesat. Maka siswa sekolah dasar tidak boleh ketinggalan zaman. Penggunaan multimedia interaktif disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang dituju. Harus dipastikan semua siswa mempunyai gawai untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini. Setelah melakukan pengambilan data didapati bahwa siswa kelas IV sangat tertarik menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Siswa kelas IV sangat tertarik dan semangat dalam membaca teks bacaan, mengartikan kata sulit dalan bacaan, dan mengerjakan soal mereka lakukan dengan penuh semangat dan tanpa ada rasa bosan. Multimedia berbasis android adalah media pembelajaran berupa yang dapat diakses di gawai android, Aplikasi ini dapat didownload melalui *play store*. Adapun isi dari aplikasi ini adalah pengantar, pengertian teks nonfiksi, ayo belajar, dan profil. Kearifan lokal

adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pemilihan bacaan yang digunakan adalah berupa teks kearifan lokal se-Kediri Raya. Hal ini ditujukan agar siswa kelas IV menetahui dan memahami apa saja kearifan lokal yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka bisa mempelajari dan melestarikan kearifan lokal tersebut.

2. Teks Nonfiksi

a. Pengertian Teks Nonfiksi

Teks non fiksi merupakan suatu bentuk teks dengan keseluruhan isi teksnya berupa fakta atau realita yang benar-benar terjadi dalam kehidupan. Teks non fiksi termasuk ke dalam karya sastra, karya sastra non fiksi itu sendiri merupakan sebuah karya sastra yang penulisannya berdasar pada kajian keilmuan maupun berdasarkan pada suatu pengalaman (Burhan Nurgiantoro, 2018 : 2). Selain itu teks non fiksi merupakan sebuah teks yang berisi informasi berdasarkan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan yang dapat ditemukan pada artikel surat kabar ataupun pada majalah, teks non fiksi juga dapat ditemukan dalam laporan karya ilmiah atau dalam sebuah biografi milik seseorang. Teks non fiksi juga dapat berisi tentang rangkaian pemaparan dari sebuah cerita atau pengalaman yang berdasarkan pada kenyataan di suatu daerah, seperti teks non fiksi yang berisi pemaparan tentang berbagai kearifan lokal yang ada di suatu tempat seperti KediriRaya, Kediri Raya sendiri adalah daerah yang memiliki 5 daerah utama yaitu Kediri itu sendiri, selanjutnya daerah Blitar, Tulungagung, Trenggalek, dan daerah Nganjuk. Dimana masing-masing dari setiap daerah yang ada di Kediri Raya mempunyai beberapa kekhasan atau kearifan lokal yang berbeda-beda, seperti daerah Kediri memiliki ciri khas atau kearifan lokal tahu takwa dan Candi Surowono, daerah Blitar terdapat kearifan lokal Batik Tutur, dan Candi Prambanan, daerah Tulungagung terdapat kearifan lokal makanan seperti ayam lodho dan upacara adat jamasan tombak Kyai Upas, lain halnya di daerah Trenggalek terdapat kearifan lokal seperti makanan alen-alen dan upacara adat Larung Sembonyo, dan yang terakhir adalah daerah Nganjuk yang memiliki kearifan lokal Candi Ngetos dan Upacara adat Siraman Sedudo.

b. Struktur Teks Nonfiksi

Bersumber dari buku filosofi, teori, dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar, terdapat tiga bagian dalam teks nonfiksi. Struktur teks nonfiksi terdiri dari:

1. Orientasi. Bagian ini mengenalkan sebuah pembahasan yang akan dikaji dalam sebuah cerita nonfiksi. Orientasi berisi tentang pengenalan tokoh yang terlibat dalam cerita dan awal dari sebuah cerita.
2. Urutan peristiwa. Tujuannya menjelaskan tentang urutan peristiwa atau kejadian yang terjadi mulai dari awal hingga permasalahan berakhir.
3. Reorientasi. Berisi tentang kesimpulan suatu cerita dan penutup cerita. Umumnya berisi amanat atau pesan moral yang dapat diambil.

c. Cara Menulis Teks Nonfiksi

Haryadi dan Zamzami dalam Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (1996) membagi tahapan menulis teks nonfiksi sebagai berikut.

1. Tahap pramenulis, pada tahap ini penulis menemukan ide gagasan yang akan dituangkan, menentukan judul karangan, menentukan tujuan, memilih bentuk atau jenis tulisan, membuat kerangka dan mengumpulkan bahan-bahan.
2. Tahap menulis, pada tahap ini penulis mulai menjabarkan ide kedalam bentuk tulisan. Ide-ide itu dituangkan dalam bentuk kalimat dan paragraf. Selanjutnya, paragraf-paragraf itu dirangkai menjadi satu karangan yang utuh.
3. Merevisi, pada tahap ini dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan. Koreksi dilakukan terhadap berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan.
4. Mengedit, pada tahap ini diperlukan format baku yang akan menjadi acuan, misalnya ukuran kertas, bentuk tulisan, dan pengaturan spasi. Proses pengeditan juga dapat diperluas dengan menambahkan gambar atau ilustrasi.
5. Mempublikasikan, yakni menyampaikan hasil tulisan kepada publik cetak atau non cetak.

3. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Berbicara tentang teks non fiksi yang berisi pemaparan tentang kearifan lokal suatu daerah, pengertian kearifan lokal itu sendiri adalah bagian daripada kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu dimana budaya itu biasanya diwariskan secara turun-temurun melalui pemaparan dari mulut ke mulut. Dalam buku yang berjudul Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter, kearifan lokal dapat diartikan sebagai pandangan hidup atau berbagai ilmu pengetahuan yang berisi informasi sebagai bentuk untuk mewujudkan kehidupan dan membantu menjawab segala permasalahan yang ditimpa oleh masyarakat lokal itu sendiri (Ulfah Fajarini, 2014). Lain halnya dengan pengertian kearifan lokal menurut buku yang berjudul Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah, menjelaskan bahwa identitas yang terdiri dari berbagaikepribadian budaya sebuah daerah yang membuat daerah tersebut bisa dan mampu mengolah kembali kebudayaan yang berasal dari luar sehingga kebudayaan tersebut menjadi kemampuan yang dimili suatu daerah disebut sebagai kearifan lokal (Agus Wibowo, 2015).

4. Multimedia interaktif

a. Pengertian Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan media yang berisi penggabungan antara teks, video, gambar, suara, dan animasi untuk menyampaikan suatu informasi yang digunakan melalui media elektronik seperti komputer atau android. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011) menyebutkan bahwa alat yang dapat menciptakan gabungan dari video, teks, animasi, suara, dan gambar yang menghasilkan persentasi dinamis yaitu adalah multimedia interaktif. Melihat perkembangan teknologi pada saat ini, belum banyak tenaga pendidik yang menggunakan media pembelajaran berbasis android atau menggunakan multimedia interaktif untuk menunjang proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media yang jadul atau tidak menggunakan media apapun, sedangkan pada era modern ini anak-anak sudah banyak yang mengenal tentang smartphone dan bisa mengaplikasikannya. Dalam proses pemerolehan ilmu pengetahuan yang berkualitas salah satunya dapat dilakukan dengan cara membaca, dengan begitu proses membaca

dapat dikemas menjadi lebih menarik dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Namun untuk memperoleh keberhasilan dalam membaca bahan bacaan yang disajikan atau dibaca oleh anak pun harus sesuai dengan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan usia anak. Banyak sekali bahan bacaan yang tingkat keterbacaannya belum sesuai dengan usia anak namun diberikan kepada anak tersebut, sehingga anak kesulitan dalam memahami suatu bacaan dan ilmu pengetahuan yang seharusnya didapatkan anak akan terhambat.

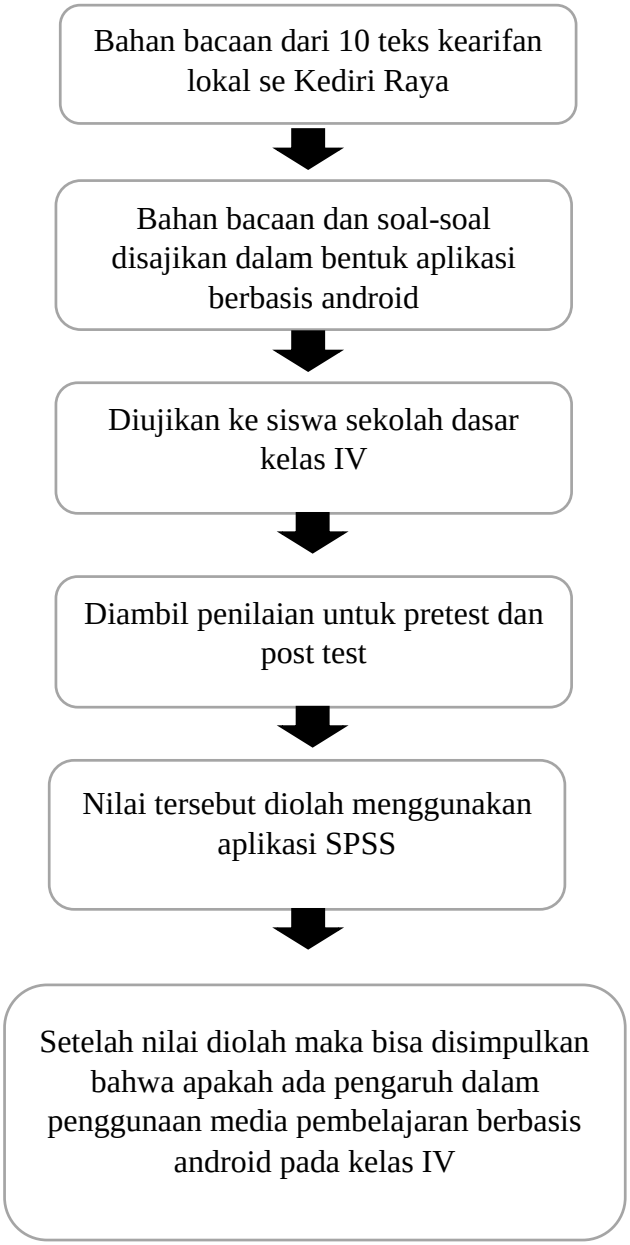
5. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Andri Aka yang berjudul *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. (2017) ISSN: 2338-8919* kesimpulannya menyatakan bahwa fungsi TIK bagi guru antara lain: pertama, TIK dapat digunakan untuk membantu pekerjaan administrative (Word processor & Kebutuhan Wajib Tingkat Dasar, Spreadsheet). Kedua, TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (multimedia). Ketiga, TIK dapat digunakan untuk membantu proses manajemen pembelajaran. Keempat, TIK dapat digunakan untuk dukungan teknis dan meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan self running creation (antivirus, tools, jaringan, internet, dll). Beberapa jenis sumber dan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan guru di sekolah dasar, antara lain adalah komputer dan laptop, LCD (Liquid Crystal Display), Smart Television, Jaringan Internet, E-mail (electronic mail), Presentasi Power Point, CD pembelajaran, dan Smart phone. Disamping dari beberapa hal mengenai pemanfaatan TIK juga memiliki keterbatasan yang patut dicari solusinya.

Penelitian lain dilakukan oleh Rian Damariswara dan Karimatus Saidah dengan judul "Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar" di dalam penelitian ini mengambil tempat di SDN 4 Kenonagung dan SDN Mrican 1. Hasil dari penelitian ini adalah materi dongeng kelas III tema "Menyayangi Hewan dan Tumbuhan" dapat menggunakan permainan bahasa yang telah dikembangkan. Permainan bahasa yang dikembangkan sebanyak 13 permainan yang disajikan dalam tiga jenis tahapan pembelajaran. Ketigabelas permainan bahasa tersebut, divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasilnya dinyatakan sangat valid dan sangat tuntas. Selain itu, guru kelas III selaku praktisi meyatakan permainan bahasa yang dikembangkan

pada materi dongeng sangat praktis untuk digunakan.

6. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Dimaksud Pendekatan kuantitatif dikarenakan pendekatan ini terdiri dari beberapa usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data. Pendekatan ini juga dilengkapi sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik. Creswell (2012: 13), menjelaskan bahwasanya penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang mewajibkan seorang peneliti untuk menjelaskan bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel yang lainnya. Berbeda halnya dengan pendapat Sugiyono (2009: 14) menjelaskan bahwa metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dapat dikatakan juga bahwa metode ini meneliti subjek dan obyek dari penelitian, yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Teknik Penelitian

Untuk teknik penelitian dalam penelitian riset ini menggunakan teknik eksperimen, dengan mengadakan observasi ke tempat penelitian yaitu ada dua sekolah dasar yaitu SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri dan SDN 1 Bendo Tulungagung. Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dalam tingkat pemahamannya, sehingga kelas eksperimen tidak dapat dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi, peneliti tidak mampu mengontrol semua variabel yang berpengaruh. Adapun tujuan dari metode eksperimen ini adalah untuk mengetahui variabel sebab (perlakukan) terhadap variabel akibat yang dalam hal ini yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi teks nonfiksi. Penelitian diawali dengan observasi dari kedua sekolah yaitu dengan mengetahui bagaimana cara guru memberikan pembelajaran kepada siswa, bagaimana materi teks nonfiksi disampaikan kepada siswa, bagaimana respon siswa terhadap materi teks nonfiksi. Setelah mengobservasi, peneliti membagi kedua kelas menjadi keleas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian, peneliti

melakukan pretest kepada kedua sekolah dasar dan setelah itu diakhiri dengan memberikan post test.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian riset yang dilakukan ini bekerja sama sekaligus bertempat pada beberapa sekolah dasar di Kediri Raya untuk pengambilan datanya. Mitra sekolah dasar itu antara lain SD laboratorium UN PGRI Kediri dan SDN Bendo 1. Untuk lokasi kedua mitra sekolah dasar ini antara lain ada di Mojoroto Kota Kediri dan Kabupaten Tulungagung.

2. Waktu Penelitian

Untuk lamanya penelitian yang dilakukan yaitu empat bulan setengah, penelitian riset ini dimulai pada tanggal 1 Februari sampai bulan Juni 2022. Untuk rencana jadwal kegiatan penelitian ini yaitu disesuaikan dengan mitra sekolah dasar masing-masing, yaitu pada bulan Maret saat siswa sudah melakukan proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi teks non fiksi, untuk SD laboratorium UN PGRI Kediri sendiri penerapan produk dari penelitian yang berupa aplikasi android atau multimedia interaktif berbasis android yang berisi teks non fiksi yang bermuatan kearifan lokal di Kediri Raya dilakukan pada bulan Maret Minggu kedua yaitu bertepatan dengan 1 Minggu sebelum pelaksanaan penilaian tengah semester di SDN 1 Bendo Tulungagung.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini obyek yang dijadikan inti permasalahan dalam penelitian adalah pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi.

Sedangkan untuk subyek atau pihak yang dijadikan untuk penelitian ini adalah siswa kelas 4 sekolah dasar di ketiga mitra sekolah dasar yaitu SD laboratorium UN PGRI Kediri dan SDN Bendo 1.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber dan Langkah-Langkah Pengumpulan Data

a. Sumber Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memperhatikan sumber dan langkah-langkah dalam pengambilan atau pengumpulan data. Sumber data dalam penelitian ini adalah menggunakan data primer dan data sekunder. Pada data primer biasanya mengacu pada data real-time atau data yang terus berkembang setiap waktu. Sedangkan data sekunder biasanya merupakan data yang berhubungan dengan masa lalu atau yang bersifat tetap. Dalam proses pengumpulannya, data primer didapatkan dengan melibatkan partisipasi aktif dari peneliti. Biasanya, data primer dikumpulkan melalui kegiatan survei, observasi, eksperimen, kuesioner, wawancara pribadi dan media lain yang digunakan untuk memperoleh data lapangan. Sementara itu, proses pengumpulan data sekunder lebih cenderung mudah dan cepat dilakukan. Peneliti bisa mendapatkan berbagai data sekunder dengan memanfaatkan sumber publikasi pemerintah, situs, buku, artikel jurnal, catatan internal organisasi dan lain sebagainya. Sumber data primer adalah responden atau objek penelitiannya langsung. Sehingga peneliti bisa terjun mengamati dan menulis jawaban langsung dari objek penelitian. Waktu yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data primer pun lebih lama dibandingkan data sekunder. Seperti contoh, peneliti perlu mengamati subjek penelitian selama beberapa waktu sambil mencatat data penting ketika mengamati perilaku sekelompok orang atau spesies tertentu. Berbeda sedikit dari pengertian data primer, data sekunder adalah data yang diambil dari sumber lain oleh peneliti. Biasanya data-data ini berupa diagram, grafik, atau tabel sebuah informasi pentingseperti sensus penduduk. Teknik pengumpulan data sekunder dilakukan melalui berbagai sumber seperti buku, situs, atau dokumen pemerintah.

Data primer pada penelitian ini didapatkan dengan melibatkan partisipasi dari peneliti itu sendiri dengan melakukan proses pengamatan serta penerapan produk penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah responden atau objek penelitian yaitu siswa kelas 4 sekolah dasar di kedua SD yang bekerjasama dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penerapan langsung produk yang akan diujikan pada penelitian ini. Selain itu pemberian

angket dan kuisioner kepada siswa juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan produk. Selain menggunakan teknik pengumpulan data tersebut, peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan siswa tentang produk yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Untuk waktu pengumpulan data primer ini, peneliti melakukan penerapan sekaligus pengambilan data pada Minggu kedua bulan Maret yaitu bertepatan dengan satu Minggu sebelum siswa melakukan penilaian tengah semester. Untuk data sekunder yang menjadi pelengkap data primer dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan beberapa sumber data yang berasal dari beberapa sumber lain mengenai aplikasi SPSS untuk menghitung pengaruh 10 teks nonfiksi yang bermuatan kearifan lokal di Kediri Raya dalam multimedia interaktif berbasis android.

b. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Langkah-langkah dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu dilakukan dengan mengacu pada teks non fiksi yang bermuatan kearifan lokal di Kediri Raya dalam multimedia interaktif berbasis android untuk kelas 4 sekolah dasar. Dalam pengumpulan data peneliti akan meneliti satu persatu teks non fiksi dalam multimedia interaktif berbasis android,

1. Untuk langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menginstal aplikasi android teks non fiksi Kediri Raya 2 yang tersedia di Google play store.
2. Langkah kedua adalah peneliti mulai memperhatikan kesepuluh teks yang terdapat dalam multimedia interaktif berbasis android tersebut.
3. Setelah itu peneliti akan mengambil 4 bacaan sebagai nilai pretest.
4. Kemudian 6 bacaan yang lainnya sebagai nilai post test.
5. Kemudian hasil dari penilaian tersebut akan diolah menggunakan aplikasi SPSS.

E. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah program pengolahan data atau software data yaitu SPSS versi 25 dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan uji t sebagai alat untuk mengetahui

apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Menurut Sugiyono (2018: 223) Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi dari kedua variabel yang diteliti. Variabel bebas pada penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis android. Sedangkan, variabel terikatnya adalah materi teks nonfiksi.

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Adapun pedoman pengambilan keputusan mengani uji homogenitas adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai Sig. < 0,05 maka H0 ditolak. Maka dalam hal ini berarti kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil pretest mempunyai varians yang tidak homogen.
b) Jika nilai Sig. > 0,05 maka Ha diterima. Maka dalam hal ini berarti kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil pretest mempunyai varians yang homogen.

Berikut hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen pada *pretest:*

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol pada *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rekap Nilai Kelas Kontrol	Based on Mean	1.962	1	40	.169
	Based on Median	1.509	1	40	.226
	Based on Median and with adjusted df	1.509	1	37.125	.227
	Based on trimmed mean	2.047	1	40	.160

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen pada *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rekap Nilai Kelas Eksperimen	Based on Mean	.923	1	40	.343
	Based on Median	.455	1	40	.504
	Based on Median and with adjusted df	.455	1	35.710	.505
	Based on trimmed mean	.586	1	40	.449

Berikut hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen pada *post test:*

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol pada *Post Test*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rekap Nilai Kelas Kontrol	Based on Mean	.162	1	40	.689
	Based on Median	.422	1	40	.520
	Based on Median and with adjusted df	.422	1	39.853	.520
	Based on trimmed mean	.380	1	40	.541

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen pada *Post Test*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rekap Nilai Kelas Eksperimen	Based on Mean	.067	1	40	.798
	Based on Median	.025	1	40	.876
	Based on Median and with adjusted df	.025	1	38.686	.876
	Based on trimmed mean	.080	1	40	.779

Dari hasil uji homogenitas kedua kelas didapatkan hasil bahwa nilai Sig. kelas kontrol pada *pretest* adalah 0,169 dan nilai Sig. pada *post test* adalah 0,689. Sedangkan, pada kelas eksperimen pada *pretest* didapatkan nilai Sig. 0,343 dan nilai Sig. pada *post test* adalah 0,798. Jadi bisa disimpulkan bahwa data dari kedua kelas pada nilai *pretest* dan *post test* dikatakan homogen.

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak, variabel pengganggu memiliki distribusi normal. Model regesi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik *Shapiro Wilk* test yang terdapat pada program SPSS, penggunaan teknik *Shapiro Wilk* ini dikarenakan < 50 sampel. Teknik *Shapiro Wilk* memiliki kriteria jika signifikan di bawah 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika signifikan di atas 0,05 maka data berdistribusi normal. Selain itu analisis grafik adalah salah satu cara termudah untuk

melihat normalitas data dengan cara membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi *normal probability plot. Normal probability plot* adalah membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal (Ghozali, 2018).
Berikut hasil uji normalitas dari kelas kontrol :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	,307	12	,003	,764	12	,004
POST	,334	12	,001	,731	12	,002

a. Lilliefors Significance Correction

Berikut hasil uji normalitas dari kelas eksperimen:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	,213	21	,014	,905	21	,043
POST	,275	21	,000	,803	21	,001

a. Lilliefors Significance Correction

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Materi Teks Nonfiksi dan Kearifan Lokal dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbasis Android Siswa Kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 2 s.d. 25 Februari 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung. Sebelum pengambilan data, diadakan observasi mengenai sekolah dasar tersebut. Penulis melihat dari cara guru mengajar di kelas, materi teks nonfiksi yang diajarkan kepada siswa sehingga penulis memiliki gambaran mengenai pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV. Pada minggu kedua bulan Februari, penulis memberikan *pretest* kepada siswa kelas IV. Didapatkan hasil seperti tabel di bawah ini. Pada minggu ketiga pemberian pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android, semua siswa diminta untuk membawa gawai ke sekolah. Kemudian minggu keempat penulis memberikan *post test* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Dari 21 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung lebih besar daripada nilai *pretest.* Dapat disimpulkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan multimedia berbasis android dalam pembelajaran, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest.*

Tabel 7. Hasil Nilai *Pretest* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Pretest	***Post Test***
1.	AAF	100	100
2.	AA	100	90
3.	ARK	100	100
4.	AIN	100	100
5.	APM	90	100
6.	AIC	100	100
7.	ARP	100	90
8.	CRW	100	100
9.	DA	100	100
10.	H	100	100

11.	IKR	100	90
12.	MAP	80	80
13.	MTA	70	100
14.	MAFM	100	100
15.	MDA	100	100
16.	N	70	70
17.	RMN	100	80
18.	RNA	100	100
19.	TKWE	100	100
20.	VHSW	100	80
21.	ZIM	100	90

B. Hasil Belajar Materi Teks Nonfiksi dan Kearifan Lokal dengan Metode Konvensional Siswa Kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022 s.d. 1 April 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sama seperti SDN 1 Bendo Tulungagung, sebelum mengambil data diadakan observasi mengenai SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Observasi dilakukan dengan cara melihat guru mengajar di kelas IV, memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa di kelas. Pada minggu kedua, diadakan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum mendapatkan pembelajaran materi teks nonfiksi. Pada minggu ketiga, siswa diberi pembelajaran seperti biasa menggunakan metode konvensional. Tujuannya adalah membuktikan bahwa ada perbedaan pemberian pembelajaran dengan siswa kelas IV di SDN 1 Bendo Tulungagung. Pada minggu keempat, diberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengukur seberapa paham mengenai materi yang sudah diajarkan.

Dari 12 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri lebih besar daripada nilai *pretest.* Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran menggunakan metode konvensional atau pembelajaran seperti biasanya, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest.*

Tabel 8. Hasil Nilai *Pretest* dan *Post Test* Kelas Kontrol

No.	NAMA	NILAI	
		Pretest	Post test
1.	AFNA	100	100

2.	HAW	100	100
3.	ISJ	80	100
4.	IAOJP	100	100
5.	LDH	100	100
6.	LFS	100	90
7.	MNJ	90	80
8.	NA	90	100
9.	OSP	80	70
10.	RPA	100	100
11.	RRG	90	90
12.	TSGH	80	90

C. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android dan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung

Dari nilai *pretest* dan *post test* dari siswa kelas IV SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menunjukkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 9. Hasil Uji T Kelas Eksperimen

	Materi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Upacara Jamasan	21	83.33	13.540	2.955
	Ayam Lodho	21	87.14	12.306	2.685

Tabel 10. Hasil Uji T Kelas Eksperimen

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Equal variences assumed	.067	.798	-.954	40	.346	-3.810	3.993	-11.879	4.260
	Equal variences not assumed			-.954	39.640	.346	-3.810	3.993	-11.881	4.262

D. Pengaruh Penggunaan Metode Konvensional dengan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tabel 11. Hasil Uji T Kelas Kontrol

	Materi Teks	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kota Kediri	Upacara Jamasan	12	81.67	10.299	2.973
	Ayam Lodho	12	88.33	11.146	3.218

Tabel 12. Hasil Uji T Kelas Kontrol

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Kota Kediir	Equal variences assumed	.015	.905	-1.522	22	.142	-6.667	4.381	-15.752	2.419
	Equal variences not assumed			-1.522	21.864	.142	-6.667	4.381	-15.755	2.422

Dari kedua tabel di atas menunjukkan bahwa kedua sekolah dasar mempunyai sampel yang berbeda. Pada SDN 01 Bendo Tulungagung mempunyai 21 sampel, dari hasil data ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest,* hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata 87,14 > 83,33. Kemudian pada SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri mempunyai 12 sampel, dari data yang disajikan dapat ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest,* dilihat dari rata-rata 88,33 > 81,67. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua tabel tersebut memiliki hasil rata-rata pada nilai yang cenderung lebih tinggi pada nilai *post test.* Dari tabel SDN 01 Bendo Tulungagung terlihat nilai signifikansi 0,798 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian, dari tabel SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri terlihat nilai signifikansi 0,905 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulannya yaitu kedua sekolah dasar tersebut memiliki taraf belajar yang sama.

Dari beberapa perhitungan statistik yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berupa android dapat memotivasi minat belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen memberikan respon positif dari diadakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Siswa menjadi ingin tahu mengenai materi yang dipelajarinya karena menggunakan media

pembelajaran gawai yang dapat menambah motivasi belajar dan semangat dalam belajar. Di SDN 1 Bendo Tulungagung sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Sedangkan di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran seperti biasanya terdapat kenaikan pada nilai hasil *post test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol terdapat pengaruh dalam pembelajaran konvensional dan dapat dibuktikan dengan adanya kenaikan nilai *post test*.

BAB V
PENUTUP

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dari hasil tiga uji yang dilakukan yaitu uji homogenitas didapatkan hasil bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen dikatakan homogen. Pada kelas kontrol hasil *pretest* dibuktikan dengan nilai Sig. 0,169 > 0,05 sedangkan pada hasil *post test* dibuktikan dengan nilai Sig. 0,689 > 0,05. Pada kelas eksperimen hasil *pretest* dibuktikan dengan nilai Sig. 0,343 > 0,05 sedangkan pada hasil *post test* dibuktikan dengan nilai Sig. 0,798 > 0,05. Dari hasil uji normalitas kelas kontrol dengan nilai Sig. 0,004 < 0,05 dan kelas eksperimen dengan nilai Sig. 0,043 < 0,05 maka kedua kelas dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji t, kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,142 > 0,05 dan kelas eksperimen dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,346 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks non fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yaitu membuat media pembelajaran yang baru dan semenarik mungkin sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar. Melihat dari media pembelajaran berbasis android ini masih ada beberapa kekurangan yaitu dalam soal menjodohkan tidak bisa dijawab asal sehingga jawaban siswa pasti benar dan warna aplikasi yang monoton. Jadi peneliti berharap supaya peneliti selanjutnya memperhatikan hal-hal kecil yang bisa menyebabkan kekurangan pada media pembelajaran yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, N., Widiyanto, B., & Fatkhurrohman, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 12 Kota Tegal. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 2(1).

Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *1*(2a).

Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(2), 197-207.

Damariswara, R., & Saidah, K. (2020). Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, *9*(1), 137-147.

Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.

Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 21-28.

Kurniawati, I.D dan Nita, S. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology,* Vol.1, No.2.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).

Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika,* 2(2), 8-18.

Pohan, A. B., & Jaelani, N. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).

Qadar, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia).* Vol. 2, No. 2

Qosyim, A dan Proyonggo,F.V. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA,* Vol. 2, No.2.

Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. Utility: *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.

Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI.*

Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).

Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).

Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA,* Volume 5 No, 1.

Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1).

Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet Bandung.

Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 1(1).

Yuzarion, Y. (2017). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Ilmu Pendidikan: *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 107-117.

Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. (2017). “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia,* vol. 05, No.01.

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran

A. Perangkat Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 1 Bendo
Kelas / Semester : IV / II
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran : ke- 1
Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KD	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Prosedur	Jenis	Bentuk		
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru dalam bacaan. 3.7.2 Mengartikan kata sulit dalam bacaan.	Teks nonfiksi kearifan lokal di Kediri Raya.	• Guru menjelaskan apa itu kearifan lokal kepada siswa • Guru memberi contoh kearifan lokal yang ada di Kediri Raya • Guru memberikan contoh kearifan lokal yang ada di Kediri Raya dengan menggunakan media pembelajaran • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan • Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa	Akhir	Tes tulis	Uraian	100 menit	• Buku Guru Kelas IV, Tema 7: Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 2 : Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan. 4.7.2			Akhir	Untuk kerja	Rubrik Penilaian Untuk Kerja		

	Menuliskan kembali secara ringkas informasi penting dalam bacaan.		• Guru menyuruh membaca dan memahami bacaan kearifan lokal di Kediri Raya • Guru membentuk beberapa kelompok siswa untuk berdiskusi • Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan dan didiskusikan dengan masing-masing anggota kelompok • Guru menyuruh siswa menjawab pertanyaan pada LKPD yang telah diberikan oleh guru • Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jika ada hal yang					• Buku Siswa Kelas IV, Tema 7: Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 2 : Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

			masih belum dipahami • Setelah selesai menjawab, guru menunjuk beberapa siswa dari perwakilan kelompok untuk menuliskan jawaban di depan kelas • Setelah itu guru dan siswa mengkoreksi jawaban yang sudah dituliskan • Guru menyuruh siswa juga untuk menjelaskan kearifan lokal di Kediri Raya yang telah dipelajari • Setelah siswa selesai menjelaskan kearifan lokal yang ada di Kediri					

			Raya, guru dan siswa lainnya memberikan tepuk tangan • Guru meminta siswa untuk duduk kembali tanpa bergabung bersama kelompok. • Guru memberikan siswa soal evaluasi untuk dikerjakan siswa secara individu • Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal yang belum dipahami • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban yang sudah selesai dikerjakan					

Mengetahui

Guru Kelas IV

Nur Setiani, S.S.

NIP. 19760302 200801 2 019

Tulungagung, 1 Februari 2022

Mahasiswa

Yuliana Novitasari

NPM. 18.1.01.10.0065

Mengetahui :

Kepala SDN 1 Bendo

Yayuk Sri Rahayu, S.Pd

NIP. 19631110 198303 2 021

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PERSIAPAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 1 Bendo
Kelas / Semester : IV / II
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran : ke- 1
Alokasi Waktu : 1 hari

B. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
8. 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.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru dalam bacaan. 3.7.2 Mengartikan kata sulit dalam bacaan.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan. 4.7.2 Menuliskan kembali secara ringkas informasi penting dalam bacaan.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks bacaan yang disajikan tentang kearifan lokal di Kediri Raya, siswa mampu menemukan informasi baru dalam bacaan dengan tepat.

2. Setelah membaca teks bacaan yang disajikan tentang kearifan lokal di Kediri Raya, siswa mampu menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan tepat.
3. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan tentang kearifan lokal di Kediri Raya, siswa mampu mengartikan kata sulit dalam bacaan dengan tepat.
4. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan tentang kearifan lokal di Kediri Raya, siswa mampu menuliskan kembali secara ringkas informasi penting dalam bacaan dengan tepat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks nonfiksi kearifan lokal di Kediri Raya.

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	• Guru mengucapkan salam sebagai pembuka kegiatan pembelajaran • Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar • Salah satu siswa memimpin berdoa • Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "Indonesia Raya" • Guru melakukan presensi • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan belajar • Guru memberikan apersepsi dengan bertanya "Apakah disini ada yang tau apa itu kearifan lokal?" • Lalu siswa menjawab pertanyaan dari guru	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan apa itu kearifan lokal kepada siswa • Guru memberi contoh kearifan lokal yang ada di Kediri Raya • Guru memberikan contoh kearifan lokal yang ada di Kediri Raya dengan menggunakan media pembelajaran • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan	100 menit

	• Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa • Guru menyuruh membaca dan memahami bacaan kearifan lokal di Kediri Raya • Guru membentuk beberapa kelompok siswa untuk berdiskusi • Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan dan didiskusikan dengan masing-masing anggota kelompok • Guru menyuruh siswa menjawab pertanyaan pada LKPD yang telah diberikan oleh guru • Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jika ada hal yang masih belum dipahami • Setelah selesai menjawab, guru menunjuk beberapa siswa dari perwakilan kelompok untuk menuliskan jawaban di depan kelas • Setelah itu guru dan siswa mengkoreksi jawaban yang sudah dituliskan • Guru menyuruh siswa juga untuk menjelaskan kearifan lokal di Kediri Raya yang telah dipelajari • Setelah siswa selesai menjelaskan kearifan lokal yang ada di Kediri Raya, guru dan siswa lainnya memberikan tepuk tangan • Guru meminta siswa untuk duduk kembali tanpa bergabung bersama kelompok. • Guru memberikan siswa soal evaluasi untuk dikerjakan siswa secara individu • Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal yang belum dipahami • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban yang sudah selesai dikerjakan	
Penutup	• Guru memberi penguatan ringkasan materi pembelajaran yang telah diajarkan kepada siswa • Siswa dan siswa mengemukakan kesan-kesan pembelajaran pada hari ini • Guru mengingatkan kepada siswa terkait materi pada pertemuan berikutnya • Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin berdoa • Guru mengucapkan salam sebagai tanda penutup pembelajaran	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Buku Guru Kelas IV, Tema 7: Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 2 : Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa Kelas IV, Tema 7: Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 2 : Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Media audio visual berupa aplikasi

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Aspek Kognitif
   a. Prosedur : Proses
   b. Jenis : Tes Tulis
   c. Bentuk : Soal Uraian
2. Aspek Afektif
   a. Prosedur : Proses
   b. Jenis : Penilaian Sikap
   c. Bentuk : Pedoman Penilaian Sikap
3. Aspek Psikomotor
   a. Prosedur : Akhir
   b. Jenis : Unjuk Kerja
   c. Bentuk : Pedoman Penilaian Unjuk Kerja

I. LAMPIRAN

1. Handout
2. LKPD
3. Instrument penilaian
4. Soal evaluasi
5. Media pembelajaran

Mengetahui

Guru Kelas IV

Nur Setiani, S.S

NIP. 19760302 200801 2 019

Tulungagung, 1 Februari 2022

Mahasiswa

Yuliana Novitasari

NPM. 18.1.01.10.0065

Mengetahui :

Kepala SDN 1 Bendo

PEMERINTAH KABUPATEN TULUNGAGUNG
SD N BENDO 01
KECAMATAN UJUNGAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

Layuk Sri Rahayu, S.Pd.

NIP. 19631110 198303 2 021

Lampiran 3. Handout

HANDOUT

Satuan Pendidikan : SDN 1 Bendo
Kelas / Semester : IV / II
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran : ke- 1
Alokasi Waktu : 1 hari

H. KOMPETENSI INTI (KI)

9. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
10. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
11. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
12. 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.

I. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru dalam bacaan. 3.7.2 Mengartikan kata sulit dalam bacaan.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan. 4.7.2 Menuliskan kembali secara ringkas informasi penting dalam bacaan.

BAHASA INDONESIA

Materi Kearifan Lokal di Kediri Raya

A. Kata Sulit

1. Pengertian Kata

Kata bisa diartikan sebagai elemen terkecil dalam bahasa yang bisa diucapkan atau dituliskan dan merupakan suatu realisasi dari kesatuan perasaan atau pikiran yang dipakai dalam berbahasa. Kumpulan atau penggabungan kata akan menjadi frasa, klausa dan kalimat. Kata mempunyai fungsi menjadi penyusun kalimat. Masing-masing kata mempunyai arti yang berbeda, arti kata dapat berubah sesuai dengan pemakaiannya pada kalimat.

2. Pengertian Kata Sulit

Kata sulit adalah kata yang sulit dipahami atau dimengerti. Jadi kata sulit biasa kata yang sangat jarang atau asing kita baca atau dengar.

3. Jenis Kata dalam bahasa Indonesia

a. Kata Kerja (Verba)

Kata kerja atau verba merupakan jenis kata yang memiliki fungsi menerangkan sebuah tindakan, pengalaman, keberadaan atau seluh bentuk aktivitas dinamis lainnya. Pada kalimat, kata kerja mempunyai posisi sebagai predikat. Misalnya suatu contoh jenis kata kerja yaitu makan, minum, lari dan lain sebagainya.

b. Kata Benda

Kata benda atau nomina merupakan jenis kata yang mengarah pada segala hal yang dapat dibendakan. Kata benda biasa dipakai untuk menyebutkan makhluk hidup, benda mati ataupun tempat. Contoh kata benda antara lain manusia, ilmu, makanan, dan lain-lain.

c. Kata Sifat

Kata sifat atau adjektiva merupakan jenis kata yang dipakai untuk menerangkan sifat atau kondisi suatu hal, seperti makhluk hidup, benda mata, tempat, waktu ataupun yang lainnya. Dalam pemakaiannya di kalimat, kata sifat biasa digunakan untuk menerangkan keadaan subjek (S) atau Objek (O) kalimat tersebut.

d. Kata Keterangan

Kata keterangan atau Adverbia merupakan jenis kata yang menunjukkan keterangan (penjelasan) mengenai kata lain (kata bilangan, kata kerja, dan kata sifat) dalam suatu kalimat. Tetapi kata keterangan tidak dapat menerangkan kata benda atau kata ganti benda. Pada struktur kalimat, kata keterangan seringkali dilambangkan dengan K yang artinya keterangan.

B. Pokok Pikiran

1. Pengertian Pokok Pikiran

Pokok pikiran adalah suatu gagasan atau ide yang mendasari dari sebuah terbentuknya satuan kebahasaan seperti kalimat dan paragraf. Pokok pikiran juga sebagai informasi fokus yang ada dalam suatu paragraf. Sehingga disimpulkan, bahwa pokok pikiran paragraf merupakan ide atau gagasan yang mengandung informasi inti dan menjadi dasar pembentukan suatu kesatuan bahasa seperti paragraf.

2. Cara Menentukan Pokok Pikiran

Dalam setiap paragraf memiliki sebuah gagasan utama atau pokok pikiran. Pokok pikiran ini dilihat pada kalimat utama. Kalimat utama tidak sama dengan kalimat pertama. Kalimat utama biasanya terletak di bagian awal, akhir, atau awal dan akhir paragraf. Berdasarkan buku Cermat Berbahasa Indonesia (2009) oleh Zaenal Arifin dan teman-teman, cara menentukan pokok pikiran suatu oaragraf, yaitu:

- **Bacalah Dengan Cermat**

  Bacalah kalimat demi kalimat pada paragraf dengan cermat dan pahami pula apa yang sedang dibahas atau dibicarakan di dalam teks. Setelah membaca teks tersebut secara keseluruhan, maka jawab pertanyaan berikut:
  Apa yang sedang dibahas pada teks tersebut?
  Jawaban dari pertanyaan itu menjadi topik utamanya.

- **Temukan Kalimat Utamanya**

  Menemukan kalimat utama pada setiap paragraf di dalam teks. Kalimat utama adalah kalimat yang bersifat umum dan mengandung gagasan utama. Sedangkan kalimat penjelas yaitu kelimat khusus yang mendukung kalimat utama tersebut,. Sehingga untuk menemukan kalimat utama, dengan meluhat kalimat utama yang didukung oleh kalimat-kalimat penjelas pada paragraf di dalam sebuah teks.

- **Kalimat Utama**

  Ciri-ciri kalimat utama, sebagai berikut:
  1. Mengandung topik permasalahan yang dapat dijabarkan lebih lanjut.
  2. Biasanya berupa sebuah kalimat lengkap yang dapat berdiri sendiri.
  3. Memiliki arti yang jelas tanpa dihubungkan dengan kalimat lainnya.
  4. Dibentuk tanpa kata sambung.
  5. Pada paragraf induktif, kalimat utama ditandai dengan kata kunci seperti sebagai kesimpulan, yang penting, ileh karena itu, jadi, oleh sebab itu, dengan demikian, dan lainnya.

- **Subyek dan Pridikat**
  Setelah menemukan kalimat utama pada setiap paragraf, carilah inti kalimat dengan cara mengambil subyek dan predikatnya saja.
  Lalu simpulkan gagasan utama atau pokok pikiran paragrafnya.

3. Jenis Paragraf

1. Deduktif

Paragraf deduktif yaitu jenis paragraf yang gagasan utamanya berada di awal. Jenis paragraf ini bersifat deduksi yang gagasannya berkembang dari umum ke khusus. Kalimat utama paragraf deduktif berada di awal paragraf, sedangkan kalimat penjelas berada tepat setelah kalimat utamanya. Jenis paragraf deduktif memiliki ciri yang ditemukan yakni gagasan utama atau ide pokok berupa pernyataan umum.

2. Induktif

Merupakan jenis paragraf yang berkebalikan dari paragraf deduktif, gagasan utama paragraf induktif berada di akhir kalimat. Jenis paragraf induktif selalu akan diawali dengan penyebutan peristiwa khusus atau penjelasan yang berfungsi untuk mendukung gagasan utama.

3. Deduktif – Induktif/ Campuran

Paragraf campuran atau deduktif-induktif adalah paragraf yang gagasan utamanya terdapat pada bagian awal dan akhir paragraf. Paragraf campuran diawali dengan pernyataan umum lalu diikuti kalimat khusus sebagai penjelas. Kemudian di akhir paragraf terdapat pernyataan umum lagi sebagai pengulangan dari gagasan utama.

4. Ineratif

Paragraf ineratif dalah jenis paragraf yang menampilkan gagasan utamanya di tengah paragraf. Jenis paragraf ini memiliki pola khusus-umum-khusus atau kalimat penjelas-kalimat utama-kalimat penjelas. Kalimat penjelas di awal paragraf ini memiliki fungsi sebagai pengantar atau pembuka. Lalu, kalimat utama berada di tengah sebagai gagasan utama dalam paragraf ini. Selanjutnya masih ada kalimat penjelas di akhir paragraf yang berfungsi sebagai penegasan atau kesimpulan.

C. Informasi Penting

1. Pengertian Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang dikelola menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya. Biasanya, informasi akan diproses terlebih dahulu agar penerima mudah memahami informasi yang diberikan. Sederhananya, informasi sudah diolah menjadi bentuk yang bernilai atau bermakna.

2. Pengertian Informasi Penting

Informasi penting merupakan informasi yang harus atau wajib orang ketahui ketika membaca maupun mendengar. Jadi informasi penting merupakan pesan yang wajib diketahui oleh pembaca atau pendengar.

3. Cara Meringkas Informasi Penting

1. Baca secara keseluruhan teks informasi yang akan diringkas informasi penting.
2. Menemukan gagasan utama dari setiap poin informasi yang akan diringkas.
3. Mulai menyusun atau meringkas informasi penting.

4. Membaca ringkasan, pastikan penulisan sudah benar dan tepat.
5. Memastikan tidak ada informasi penting yang terlewat.

D. Teks Nonfiksi

1. Pengertian Teks Nonfiksi

Dalam buku *Teori Pengkajian Fiksi, Burhan Nurgiantoro (2018:2)* Pengertian karya sastra nonfiksi merupakan karya sastra yang dituliskan berdasarkan kajian keilmuan dan atau pengalaman. Sedangkan teks nonfiksi adalah teks yang berisi informasi berdasarkan fakta atau kenyataan. Teks nonfiksi dapat ditemukan dalam artikel surat kabar atau majalah, laporan karya ilmiah, atau biografi.

2. Jenis Teks Nonfiksi

a. Teks Nonfiksi Murni

Pada teks nonfiksi murni, pengembangan tulisan berdasarkan data-data yang asli dan otentik, berdasarkan penelitian, dan memiliki bukti pendukung yang jelas.

Contoh teks nonfiksi murni adalah makalah, karya ilmiah, skripsi, thesis, biografi, dan jurnal.

b. Teks Nonfiksi Kreatif

Pada teks nonfiksi kreatif, tulisan berdasarkan sumber yang otentik, namun kemudian dikembangkan berdasarkan imajinasi penulis. Salah satu karya teks nonfiksi kreatif yang terkenal adalah novel Da Vinci Code karya Dan Brown yang memadukan fakta dan sejarah dengan kisah imajinatif yang menarik di dalamnya.

3. Ciri-Ciri Teks Nonfiksi

- Ide yang disusun secara jelas, logis dan sistematis
- Menyajikan informasi berdasarkan fakta yang ada
- Sumber rujukan yang jelas dan dapat dipertanggung jawabkan
- Merupakan penemuan baru, atau bersifat menyempurnakan penemuan terdahulu
- Memiliki tujuan penelitian yang jelas
- Dilengkapi dengan analisis dan interpretasi intelektual penulis

4. Karakteristik Teks Nonfiksi

- Berisi penjelasan tentang suatu hal atau objek tertentu yang faktual
- Penjelasan berupa fakta ataupun gagasan
- Dapat dilengkapi dengan gambar-gambar seperti grafik, tabel, infografis, atau diagram

E. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup oleh masyarakat lokal yang merupakan hasil proses adaptasi turun temurun dalam periode waktu yang sangat lama terhadap suatu lingkungan alam tempat mereka tinggal. Jadi, kearifan lokal atau *wisdom local* dapat diartikan sebagai gagasan atau pandangan hidup yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Nilai-nilai dalam kearifan lokal tersebut menjadi modal utama dalam membangun masyarakat tanpa merusak tatanan sosial dan lingkungan alam. Kearifan lokal merupakan produk budaya yang patut dijadikan pegangan hidup karena banyaknya nilai yang bisa diambil.

2. Ciri-Ciri Kearifan Lokal

- Mampu bertahan terhadap budaya luar.
- Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
- Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
- Mampu memberi arah pada perkembangan budaya.

3. Fungsi Kearifan Lokal

Setidaknya ada enam signifikasi serta fungsi sebuah kearifan lokal, diantaranya :

1. Sebagai penanda identitas sebuah komunitas.
2. Elemen perekat (aspek kohesif) lintas warga, lintas agama dan kepercayaan.
3. Kearifan lokal tidak bersifat memaksa atau dari atas (top down), tetapi sebuah unsur kultural yang ada dan hidup dalam masyarakat. Karena itu,daya ikatnya lebih mengena dan bertahan.
4. Kearifan lokal memberikan warna kebersamaan bagi sebuah komunitas.
5. Local wisdom akan mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas common ground/kebudayaan yang dimiliki.
6. Kearifan lokal dapat berfungsi mendorong terbangunnya kebersamaan, apresiasi sekaligus sebagai sebuah mekanisme bersama untuk menepis berbagai kemungkinan yang meredusir, bahkan merusak, solidaritas komunal, yang dipercayai berasal dan tumbuh di atas kesadaran bersama, dari sebuah komunitas terintegrasi.

4. Bentuk Kearifan Lokal

- **Wujud Nyata**

1. Tekstual, yaitu aturan yang dituangkan dalam bentuk tertulis, contohnya sistem nilai dan tata cara, seperti upacara adat.
2. Bangunan/arsitektural, contohnya candi, rumah adat, dll.

3. Makanan, yaitu makanan khas dari daerah. Contohnya pempek dari palembang, sate dari madura, tahu kuning dari kediri, dll.
4. Benda cagar budaya/tradisional (karya seni), contohnya patung, senjata, alat musik, dan tekstil.

- **Tidak Berwujud**

  Merupakan bentuk kearifan lokal yang hanya disampaikan secara verbal. Contohnya adalah petuah, nyanyian, pantun, dan cerita yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional.

5. Kearifan Lokal di Kediri Raya

Tahu Takwa

Tahu sudah diperkenalkan di Tiongkok sekitar 2.200 tahun lalu. Penemu tahu pertama kali adalah Liu An yang merupakan cucu dari Kaisar Han Gaozu. Tahu ini mulai menyebar ke berbagai daerah termasuk Jepang. Di Jepang nama tahu dikenal dengan Tou Fu. Penyebaran ini berlangsung hingga ke Asia Timur dan Asia Tenggara, termasuk Indonesia.

Indonesia khususnya masyarakat Kediri menyebut tahu kuning dengan sebutan tahu takwa. Nama tahu takwa berasal dari suku Hokkian yang merupakan salah satu suku di Tiongkok yang berimigrasi ke Indonesia. Mereka menamai tahu tersebut dengan nama "Kwa", namun pengucapan orang Jawa yang kurang fasih dalam menyebut tahu Kwa, maka mereka menyebutnya menjadi tahu takwa.

Proses pembuatan tahu takwa dimulai dari pengolahan kedelai hingga menjadi tahu. Pertama, cuci bersih kedelai yang akan digunakan. Kedua, rendam kedelai selama tiga jam. Ketiga, setelah cukup lunak keledai direbus hingga matang. Proses perebusannya menggunakan cara tradisional, menggunakan kayu bakar. Hal tersebut, agar aroma sedap tahu lebih keluar dan tingkat kematangan yang dihasilkan juga pas. Keempat, hasil rebusan kedelai diberi zat asam untuk memisahkan sari kedelai dengan kadar air. Kelima, sari kedelai dengan tekstur yang lembut dimasukkan dalam cetakan yang sudah diberi kain, kemudian dipres. Keenam, setelah pencetakan berhasil, tahu dipotong dan direbus menggunakan kunyit, garam, dan bunga pekak kering. Bunga pekak kering menjadi kunci kelezatan dari tahu takwa. Ketujuh, tahu akan berwarna kuning dan mengapung, itu menandakan tahu telah matang. Kedelapan, tahu diangkat dan didinginkan di suhu ruangan sebelum dikemas.

Setelah proses pembuatan, sekarang menuju proses pengawetan. Proses pengawetan dimulai dari proses pendinginan. Proses pendinginan maksimal menggunakan suhu ruangan. Hal tersebut, membuat tahu takwa bertahan lama meski tanpa menggunakan bahan pengawet. Ketahanan tahu berkisar tiga hari jika dalam suhu normal dan enam hari jika dimasukkan ke dalam kulkas.

Tahu takwa memiliki tekstur yang lebih padat dan sangat kenyal. Ketika dimakan akan terasa kekenyalannya, sehingga tidak sama ketika kita memakan tahu pada umumnya. Tahu takwa menggunakan bahan pewarna alami, yaitu kunyit. Pewarna alami dari kunyit membuat tahu lebih sehat dan tidak berbahaya bagi tubuh. Meski memakai kunyit, namun rasa kunyit

dalam tahu ini tidak begitu menyengat. Tetap enak bagi mereka yang tidak suka rempah-rempah.

https://www.tribunnewswiki.com/2020/02/18/tahu-takwa-tahu-kuning

Candi Surowono

Candi Surowono merupakan sebuah Candi Hindu dari zaman Kerajaan Majapahit. Candi ini berada di Desa Canggu, Kecamatan Pare, ± 28 km dari Kota Kediri. Candi Surowono diperkirakan dibangun pada tahun 1390 M sebagai tempat pendharmaan bagi Wijayarajasa, Bhre Wengker yang merupakan paman dari Rajasanagara, Raja Majapahit. Candi Surowono memiliki nama asli yaitu Wishnubhawanapura.

Candi ini masih dalam keadaan yang sepenuhnya belum utuh. Terdapat batuan candi yang diletakkan di daerah terbuka pada pelataran candi. Terdapat sebuah arca sebatas dada bertangan empat yang diletakkan terpisah dari Candi Surowono dengan wajah yang sudah agak rusak. Sebuah arca batu lainnya tanpa bagian bawah dan bagian atas rusak, yang tampak seperti seorang pendeta berjanggut bertubuh bungkuk dengan hiasan di telinga dan lehernya, sementara posisi tangannya tampak menyangga ke atas.

Bagian bawah Candi Surowono dilihat dari samping depan, dengan bentuk dasar candi yang cukup utuh terutama di bagian sampingnya. Bagian depan Candi Surowono tampak masih memerlukan perbaikan dan penyempurnaan. Sedangkan bagian atas Candi Surowono ini sudah lenyap tak berbekas. Pada kaki Candi Surowono terdapat relief-relief fabel dan juga tantri. Sedangkan pada badan Candi Surowono terdapat relief Arjuna Wiwaha karya Mpu Kanwa, serta relief Bubuksah, dan relief Sri Tanjung. Itu merupakan keadaan Candi Surowono.

https://kedirikab.go.id/budaya_candi_surowono

Batik Tutur

Batik merupakan lambang kearifan lokal serta warisan nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan. Tiap – tiap daerah memiliki batik dengan ciri khas atau corak yang berbeda. Batik dipercaya menjadi penunjuk status sosial di masyarakat serta membawa aura kewibawaan bagi orang yang memakainya. Oleh karena itu, setiap daerah wajib melestarikan batik.

Batik tutur merupakan penamaan batik yang dikembangkan di Blitar. Penamaan ini didasarkan pada koleksi batik asal Blitar yang dibuat tahun 1902. Hal ini diketahui ketika berada di Museum Leiden Belanda. Disebut batik tutur karena "tutur/pitutur" dalam bahasa Jawa berarti perkataan. *Tutur* atau nasihat merupakan filosofi kehidupan yang tergambar pada setiap motif atau simbol dalam batik Blitar.

Asal mula batik ini diketahui melalui foto hitam putih yang terdapat pada arsip-arsip zaman Kolonial Belanda. Motif dari batik tutur ini merupakan hasil pengembangan dari batik *Afkomstig Uit. Motif batik berupa* gambar tumbuhan dan binatang yang seakan-akan saling terhubung membentuk pola seperti sebuah alur cerita berisi nasehat.

Motif dari batik tutur diantaranya, batik Cinde Gading, batik Gambir Sepuh, batik Simo Samaran, batik Winih Semi, batik Jalu Watu, batik Celeret Dubang, batik Tanjung Manila, batik Mupus Pupus, batik Galih Dempo, batik Mirong Kampuh Jinggo, batik Gunung Menyan dan lain-lain. Batik tutur ini memiliki beberapa motif yang menjadi ciri khas dari motif batik lainnya. Motif yang beragam ini menjadikan batik tutur menjadi terkenal.

https://batik-tulis.com/blog/batik-blitar/

Candi Penataran

Candi Panataran adalah sebuah candi bercorak Hindu yang terletak di Desa Penataran, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Candi ini merupakan candi yang terluas di Jawa Timur. Candi Penataran berada di sebelah lereng barat daya Gunung Kelud dengan ketinggian 450 meter. Candi ini dibangun oleh Raja Kerajaan Kediri bernama Raja Srengga pada tahun 1194 M. Raja Srengga memiliki gelar Sri Maharaja Sri Sarweqwara Triwikramawataranindita Crengalancana Digwijayottungadewa. Beliau berkuasa di Kerajaan Kediri pada tahun 1190 – 1200 M.

Candi Penataran secara umum dikelompokan menjadi tiga bagian, yakni bagian halaman depan, tengah dan belakang. Di bagian halaman depan, terdapat dua buah arca bernama Arca Dwarapala. Selain itu, terdapat sisa pintu gerbang, pendopo teras, bale agung dan Candi Angka Tahun. Bagian kedua dari Candi Penataran adalah halaman tengah. Di sini, terdapat dua Arca Dwarapala, 6 sisa bangunan, Candi Naga dan pondasi bata di sebelah timur halaman tengah. Bagian ketiga dari Candi Penataran adalah bagian halaman belakang. Bagian ini berlokasi di dataran yang lebih tinggi dibandingkan halaman depan dan halaman tengah. Terdapat 9 buah bekas banguan dengan posisi tidak beraturan, Prasasti Palah yang berupa linggapala dan sisa bangunan lainnya yang memilki relief yang menceritakan candi dengan tinggi 1 meter. Pada umumnya relief candi ini dipahat berdasarkan analogi hidup tokoh yang ada di tempat tersebut. Di halaman belakang ini pula terdapat candi utama dari kompleks Candi Penataran. Sebelum memasuki kawasan halaman belakang, terdapat pintu gerbang Paduraksa yang dijaga oleh dua Arca Dwarapala.

https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-candi-penataran

Upacara Jamasan Tombak Kyai Upas

Pusaka Tombak Kanjeng Kyai Upas merupakan pusaka milik masyarakat Kabupaten Tulungagung yang diyakini masih mempunyai daya magis/bertuah. Konon kisahnya, pada masa penjajahan Belanda, keberadaan pusaka tersebut mampu menolak musuh sehingga tidak bisa masuk Kabupaten Tulungagung. Oleh karena itu, setiap hari Jumat setelah tanggal 10 bulan Suro (Jawa) masyarakat Tulungagung melaksanakan upacara Jamasan Tombak Kyai Upas.

Upacara jamasan atau siraman harus menyediakan sesajen. Dimulai pukul 09.30, pusaka dikeluarkan dari kamar pusaka, diiringi dengan gamelan monggang yang terus menerus sampai siraman diakhiri dan dikembalikan ke kamar pusaka. Di samping itu, diadakan pembacaan tahlil oleh para santri yang dilanjutkan dengan kenduri. Sedangkan yang bertugas

melaksanakan siraman tersebut adalah Kyai Emban yang telah turun temurun. Sebagai penutup rangkaian upacara, pada malam harinya digelar pertunjukan wayang kulit semalaman. Itu merupakan prosesi pelaksanaan upaca tombak Kyai Upas.

Gambaran mengenai tombak Kyai Upas sebagai berikut. Kyai Upas adalah sebuah pusaka berbentuk tombak dengan panjang bilah sekitar 35 cm. Bilah tersebut, dengan ditopang landhean (kayu pegangan) sepanjang 4 meter. Pada bilah bagian bawah terdapat hiasan berbentuk huruf Arab dengan lafal Allah dan Muhammad.

https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=6767

Ayam Lodho

Ayam Lodho merupakan makanan khas dari Tulungagung, Jawa Timur. Ayam lodho merupakan ayam goreng atau bakar yang bersantan. Dalam bahasa Jawa, lodho berarti empuk hingga dagingnya sangat lunak. Lodho juga bermakna makanan gurih dari santan yang sudah sangat kental.

Pada dasarnya Ayam Lodho juga merupakan daging ayam bakar atau panggang yang dimasak lagi dalam santan dengan bumbu mirip kari pedas. Biasanya memasak ayam lodho dengan menggunakan kayu bakar dan menggunakan api kecil sehingga kuah menjadi kental dan ayam menjadi lembut. Ayam lodho juga harus menggunakan ayam kampung, bukan ayam petelur. Itu merupakan ciri khas dari ayam lodho.

Cita rasa ayam lodho yang khas merupakan hasil dari daging ayam yang diolah melalui dua tahapan. Pertama, daging ayam direbus dalam rendaman santan kelapa dan racikan berbagai jenis rempah-rempah, antara lain: cabe rawit, daun salam, lengkuas, serai, daun jeruk, garam, bawang putih, bawang merah, kemiri, ketumbar, dan jinten bubuk. Kedua, setelah santan dan bumbu rempah-rempah meresap, daging kemudian dibakar atau dipanggang di atas bara api dengan bahan bakar arang. Ketiga, olahan disajikan bersama nasi putih dan urap sebagai menu pelengkapnya.

https://www.tribunnewswiki.com/2019/07/20/ayam-lodho

Upacara Larung Sembonyo

Larung Sembonyo merupakan upacara adat perwujudan rasa syukur terhadap tangkapan ikan yang melimpah dan permintaan keselamatan bagi nelayan saat melaut. Budaya tersebut, berasal dari mitos yang berkembang di masyarakat Teluk Prigi Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur.

Upacara adat Larung Sembonyo dilakukan oleh masyarakat nelayan yang menggantungkan hidupnya di Teluk Prigi sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur yang

telah membuka teluk ini yaitu Tumenggung Yudho Negoro dan empat saudaranya. Budaya tersebut, dilakukan pada Senin Kliwon penanggalan jawa ini merupakan adat budaya yang harus dilestarikan. Masyarakat meyakini jika upacara ini ditinggalkan maka akan terjadi gangguan di laut, kesulitan menangkap ikan, gagal panen, wabah, bencana alam dan musibah lainnya.

Sejak tahun 1985, upacara Larung Sembonyo dilaksanakan secara besar-besaran dan tetap lestari sampai sekarang sehingga menjadi agenda tahunan. Pemkab Trenggalek ikut andil dalam terselenggaranya upacara adat nelayan Teluk Prigi ini. Pelaksanaan Upacara Larung Sembonyo berupa arak-arakan yang diberangkatkan dari kantor Kecamatan Watulimo menuju tempat pelelangan ikan yang telah dihiasi layaknya pesta pernikahan. Larung Sembonyo ini digiring oleh para petugas upacara dalam formasi tertentu. Larung Sembonyo dan segala pelengkapnya ini digiring ke tengah laut menggunakan perahu nelayan.

http://visit.trenggalekkab.go.id/larung-sembonyo-prigi/

Alen-Alen

Alen-Alen merupakan salah satu jajanan khas Kabupaten Trenggalek. Nama Alen-alen ini berasal dari bahasa Jawa kata ali-ali yang berarti cincin. Alen-alen berbentuk cincin dan berwarna kuning yang berasal dari kunyit. Jajanan ini diperkenalkan oleh Bupati Trenggalek Kanjeng Raden Temanggung Wijoyo Kusumo. Jajanan ini diadaptasi dari jajanan lanting khas Purworejo. Bentuk alen-alen mirip dengan lanting versi Kebumen.

Proses pembuatan alen-alen tidak terlalu sulit. Pertama, siapkan bahan yang terdiri atas tepung tapioka, bawang putih, kunyit, penyedap rasa, dan air secukupnya. Kedua, tepung tapioka direbus bersama dengan air. Ketiga, masukkan bawang putih, penyedap rasa, dan kunyit sebagai pewarna. Keempat, sambil menunggu matang, adonan harus terus diaduk supaya bumbu serta pewarna dapat tercampur sempurna. Kelima, setelah adonan pulen, adonan diangkat dan dipilin menggunakan tangan. Keenam, adonan dipotong-potong dan dibentuk menyerupai cincin. Ketujuh atau terakhir, goreng menggunakan api sedang, persis seperti menggoreng kerupuk. Jika sudah mengembang, angkat lalu tiriskan. Alen-alen siap disajikan.

Meski alen-alen berukuran kecil, rasa dari alen-alen ini tidak mengecewakan. Rasa gurih dari bawang dan kunyit, sangat pas dengan lidah masyarakat Trenggalek. Jika pergi ke Trenggalek, terdapat pusat oleh-oleh di kawasan Jalan Bendorejo atau Jalan Ngantru sebelum arah menuju Alun-Alun Trenggalek. Jadi, alen-alen merupakan makanan khas Trenggalek yang berukuran kecil dan bisa didapatkan di pusat oleh-oleh.

https://brisik.id/read/66509/alen-alen-jajanan-khas-trenggalek-mirip-cincin

Candi Ngetos

Candi Ngetos merupakan bangunan bersejarah yang terletak di Desa Ngetos, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk. Candi ini dikenal sebagai candi perabuan dari Prabu Hayam Wuruk. Candi Ngetos dibangun pada abad ke-15. Secara fisik, Candi Ngetos ini sudah dalam keadaan rusak pada beberapa bagian bahkan beberapa bagian telah hilang sehingga sulit untuk mengetahui bentuk aslinya.

Candi yang didirikan di lereng Gunung Wilis yang merupakan salah satu gunung suci di tanah Jawa. Pembuatan candi ini terletak di lereng gunung dimaksudkan agar bangunan suci berada lebih dekat dengan kediaman para dewa. Menurut kepercayaan pada masa silam, puncak gunung merupakan kediaman para dewa.

Sejarah Candi Ngetos dimulai dari cerita keluarga Hayam Wuruk. Hayam Wuruk memiliki paman bernama Raden Ngabei Selopurwoto. Semasa hidup Hayam Wuruk sering mengunjungi paman di daerah Candi Ngetos. Kemudian, ketika Hayam Wuruk wafat, jenasahnya dibakar dan abunya disimpan di Candi Ngetos. Itu merupakan wasiat dari Hayam Wuruk kepada pamannya.

Bangunan Candi Ngetos terbuat dari batu bata merah. Atapnya diperkirakan terbuat dari kayu memiliki ukuran panjang 9,1 m. Tinggi badan candi 5,43 m dan tinggi keseluruhan 10 m. Terdapat empat buah relief di candi ini. Faktor usia relief tersebut, hanya terisa satu dan tiga lainnya telah hancur. Tidak hanya relief yang hilang melainkan pigura-pigura pada alasnya yang juga telah tidak ada lagi. Pada bagian atas dan bawah pigura, dibatasi oleh loteng-loteng yang terbagi dalam jendela-jendela kecil berhiaskan ketupat yang tepinya tidak rata. Hal tersebut, berbeda dengan bangunan bawahnya yang tidak ada piguranya, sedangkan tepi bawahnya dihiasi dengan motif kelompok buah dan ornamen daun. Itulah keadaan Candi Ngetos.

https://idsejarah.net/2017/05/candi-ngetos.html

Upacara Siraman Sedudo

Air Terjun Sedudo berlokasi di Desa Ngliman, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Air terjun ini tercatat sebagai air terjun tertinggi ke-4 di Jawa Timur dan tertinggi ke-10 se-Indonesia. Panjangnya mencapai 105 meter dan berada pada ketinggian 1.438 meter dari permukaan laut (mdpl).

Setiap bulan Muharram atau bisa juga disebut bulan Suro, segenap warga beserta pejabat di Kabupaten Nganjuk menggelar ritual siraman sedudo. Ritual ini dipimpin oleh sesepuh desa. Rangkaian ritualnya diiringi musik gamelan Jawa, lalu belasan gadis belia yang dibantu beberapa orang perjaka dituntun untuk mengambil air dari guyuran air terjun sedudo secara langsung. Air disimpan dalam kendi kecil. Kemudian, dimasukkan ke dalam wadah khusus untuk dipakai oleh warga yang memerlukan. Air tersebut, dipercaya untuk pengobatan, menjadikan awet muda, maupun untuk kepentingan-kepentingan yang lain.

Ritual siraman sedudo berlangsung meriah dan sakral. Meriah karena dihadiri pejabat pemerintah daerah, para pencinta alam, dan wisatawan lokal. Nilai kesakralan prosesi ini ditandai dengan Tari Bedhayan Amek Tirta, yang terdiri atas sepuluh penari perempuan. Penari tersebut, memainkan sebuah tarian sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.
https://www.matakamera.net/2018/09/siraman-sedudo-ritual-sakral-di-bawah.html

Lampiran 4. Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kearifan Lokal

Kediri Raya

Tema 7

Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 2

Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku

Pembelajaran Ke-1

Kelas IV SD





Satuan Pendidikan	**:**	**SDN Bendo 1**
Kelas / Semester	**:**	**IV / II**
Tema	**:**	**7. Indahnya Keragaman di Negeriku**
Subtema	**:**	**2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku**
Pembelajaran	**:**	**ke- 1**
Alokasi Waktu	**:**	**1 hari**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Ayo Membaca



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Tahu Takwa

Tahu sudah diperkenalkan di Tiongkok sekitar 2.200 tahun lalu. Penemu tahu pertama kali adalah Liu An yang merupakan cucu dari Kaisar Han Gaozu. Tahu ini mulai menyebar ke berbagai daerah termasuk Jepang. Di Jepang nama tahu dikenal dengan Tou Fu. Penyebaran ini berlangsung hingga ke Asia Timur dan Asia Tenggara, termasuk Indonesia.

Indonesia khususnya masyarakat Kediri menyebut tahu kuning dengan sebutan tahu takwa. Nama tahu takwa berasal dari suku Hokkian yang merupakan salah satu suku di Tiongkok yang berimigrasi ke Indonesia. Mereka menamai tahu tersebut dengan nama "Kwa", namun pengucapan orang Jawa yang kurang fasih dalam menyebut tahu Kwa, maka mereka menyebutnya menjadi tahu takwa.

Proses pembuatan tahu takwa dimulai dari pengolahan kedelai hingga menjadi tahu. Pertama, cuci bersih kedelai yang akan digunakan. Kedua, rendam kedelai selama tiga jam. Ketiga, setelah cukup lunak keledai direbus hingga matang. Proses perebusannya menggunakan cara tradisional, menggunakan kayu bakar. Hal tersebut, agar aroma sedap tahu lebih keluar dan tingkat kematangan yang dihasilkan juga pas. Keempat, hasil rebusan kedelai diberi zat asam untuk memisahkan sari kedelai dengan kadar air. Kelima, sari kedelai dengan tekstur yang lembut dimasukkan dalam cetakan yang sudah diberi kain, kemudian dipres. Keenam, setelah pencetakan berhasil, tahu dipotong dan direbus menggunakan kunyit, garam, dan bunga pekak kering. Bunga pekak kering menjadi kunci kelezatan dari tahu takwa. Ketujuh, tahu akan berwarna kuning dan mengapung, itu menandakan tahu telah matang. Kedelapan, tahu diangkat dan didinginkan di suhu ruangan sebelum dikemas.

Setelah proses pembuatan, sekarang menuju proses pengawetan. Proses pengawetan dimulai dari proses pendinginan. Proses pendinginan maksimal menggunakan suhu ruangan. Hal tersebut, membuat tahu takwa bertahan lama meski tanpa menggunakan bahan pengawet. Ketahanan tahu berkisar tiga hari jika dalam suhu normal dan enam hari jika dimasukkan ke dalam kulkas.

Tahu takwa memiliki tekstur yang lebih padat dan sangat kenyal. Ketika dimakan akan terasa kekenyalannya, sehingga tidak sama ketika kita memakan tahu pada umumnya. Tahu takwa menggunakan bahan pewarna alami, yaitu kunyit. Pewarna alami dari kunyit membuat tahu lebih sehat dan tidak berbahaya bagi tubuh. Meski memakai kunyit, namun rasa kunyit dalam tahu ini tidak begitu menyengat. Tetap enak bagi mereka yang tidak suka rempah-rempah.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	
empat	
lima	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Membaca



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Candi Surowono

Candi Surowono merupakan sebuah Candi Hindu dari zaman Kerajaan Majapahit. Candi ini berada di Desa Canggu, Kecamatan Pare, ± 28 km dari Kota Kediri. Candi Surowono diperkirakan dibangun pada tahun 1390 M sebagai tempat pendharmaan bagi Wijayarajasa, Bhre Wengker yang merupakan paman dari Rajasanagara, Raja Majapahit. Candi Surowono memiliki nama asli yaitu Wishnubhawanapura.

Candi ini masih dalam keadaan yang sepenuhnya belum utuh. Terdapat batuan candi yang diletakkan di daerah terbuka pada pelataran candi. Terdapat sebuah arca sebatas dada bertangan empat yang diletakkan terpisah dari Candi Surowono dengan wajah yang sudah agak rusak. Sebuah arca batu lainnya tanpa bagian bawah dan bagian atas rusak, yang tampak seperti seorang pendeta berjanggut bertubuh bungkuk dengan hiasan di telinga dan lehernya, sementara posisi tangannya tampak menyangga ke atas.

Bagian bawah Candi Surowono dilihat dari samping depan, dengan bentuk dasar candi yang cukup utuh terutama di bagian sampingnya. Bagian depan Candi Surowono tampak masih memerlukan perbaikan dan penyempurnaan. Sedangkan bagian atas Candi Surowono ini sudah lenyap tak berbekas. Pada kaki Candi Surowono terdapat relief-relief fabel dan juga tantri. Sedangkan pada badan Candi Surowono terdapat relief Arjuna Wiwaha karya Mpu Kanwa, serta relief Bubuksah, dan relief Sri Tanjung. Itu merupakan keadaan Candi Surowono.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
tiga	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Batik Tutur

Batik merupakan lambang kearifan lokal serta warisan nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan. Tiap – tiap daerah memiliki batik dengan ciri khas atau corak yang berbeda. Batik dipercaya menjadi penunjuk status sosial di masyarakat serta membawa aura kewibawaan bagi orang yang memakainya. Oleh karena itu, setiap daerah wajib melestarikan batik.

Batik tutur merupakan penamaan batik yang dikembangkan di Blitar. Penamaan ini didasarkan pada koleksi batik asal Blitar yang dibuat tahun 1902. Hal ini diketahui ketika berada di Museum Leiden Belanda. Disebut batik tutur karena "tutur/pitutur" dalam bahasa Jawa berarti perkataan. *Tutur* atau nasihat merupakan filosofi kehidupan yang tergambar pada setiap motif atau simbol dalam batik Blitar.

Asal mula batik ini diketahui melalui foto hitam putih yang terdapat pada arsip-arsip zaman Kolonial Belanda. Motif dari batik tutur ini merupakan hasil pengembangan dari batik *Afkomstig Uit. Motif batik berupa* gambar tumbuhan dan binatang yang seakan-akan saling terhubung membentuk pola seperti sebuah alur cerita berisi nasehat.

Motif dari batik tutur diantaranya, batik Cinde Gading, batik Gambir Sepuh, batik Simo Samaran, batik Winih Semi, batik Jalu Watu, batik Celeret Dubang, batik Tanjung Manila, batik Mupus Pupus, batik Galih Dempo, batik Mirong Kampuh Jinggo, batik Gunung Menyan dan lain-lain. Batik tutur ini memiliki beberapa motif yang menjadi ciri khas dari motif batik lainnya. Motif yang beragam ini menjadikan batik tutur menjadi terkenal.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	
empat	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Membaca

Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Candi Penataran

Candi Panataran adalah sebuah candi bercorak Hindu yang terletak di Desa Penataran, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Candi ini merupakan candi yang terluas di Jawa Timur. Candi Penataran berada di sebelah lereng barat daya Gunung Kelud dengan ketinggian 450 meter. Candi ini dibangun oleh Raja Kerajaan Kediri bernama Raja Srengga pada tahun 1194 M. Raja Srengga memiliki gelar Sri Maharaja Sri Sarweqwara Triwikramawataranindita Crengalancana Digwijayottungadewa. Beliau berkuasa di Kerajaan Kediri pada tahun 1190 – 1200 M.

Candi Penataran secara umum dikelompokan menjadi tiga bagian, yakni bagian halaman depan, tengah dan belakang. Di bagian halaman depan, terdapat dua buah arca bernama Arca Dwarapala. Selain itu, terdapat sisa pintu gerbang, pendopo teras, bale agung dan Candi Angka Tahun. Bagian kedua dari Candi Penataran adalah halaman tengah. Di sini, terdapat dua Arca Dwarapala, 6 sisa bangunan, Candi Naga dan pondasi bata di sebelah timur halaman tengah. Bagian ketiga dari Candi Penataran adalah bagian halaman belakang. Bagian ini berlokasi di dataran yang lebih tinggi dibandingkan halaman depan dan halaman tengah. Terdapat 9 buah bekas banguan dengan posisi tidak beraturan, Prasasti Palah yang berupa linggapala dan sisa bangunan lainnya yang memilki relief yang menceritakan candi dengan tinggi 1 meter. Pada umumnya relief candi ini dipahat berdasarkan analogi hidup tokoh yang ada di tempat tersebut. Di halaman belakang ini pula terdapat candi utama dari kompleks Candi Penataran. Sebelum memasuki kawasan halaman belakang, terdapat pintu gerbang Paduraksa yang dijaga oleh dua Arca Dwarapala.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Membaca



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Upacara Jamasan Tombak Kyai Upas

Pusaka Tombak Kanjeng Kyai Upas merupakan pusaka milik masyarakat Kabupaten Tulungagung yang diyakini masih mempunyai daya magis/bertuah. Konon kisahnya, pada masa penjajahan Belanda, keberadaan pusaka tersebut mampu menolak musuh sehingga tidak bisa masuk Kabupaten Tulungagung. Oleh karena itu, setiap hari Jumat setelah tanggal 10 bulan Suro (Jawa) masyarakat Tulungagung melaksanakan upacara Jamasan Tombak Kyai Upas.

Upacara jamasan atau siraman harus menyediakan sesajen. Dimulai pukul 09.30, pusaka dikeluarkan dari kamar pusaka, diiringi dengan gamelan monggang yang terus menerus sampai siraman diakhiri dan dikembalikan ke kamar pusaka. Di samping itu, diadakan pembacaan tahlil oleh para santri yang dilanjutkan dengan kenduri. Sedangkan yang bertugas melaksanakan siraman tersebut adalah Kyai Emban yang telah turun temurun. Sebagai penutup rangkaian upacara, pada malam harinya digelar pertunjukan wayang kulit semalaman. Itu merupakan prosesi pelaksanaan upaca tombak Kyai Upas.

Gambaran mengenai tombak Kyai Upas sebagai berikut. Kyai Upas adalah sebuah pusaka berbentuk tombak dengan panjang bilah sekitar 35 cm. Bilah tersebut, dengan ditopang landhean (kayu pegangan) sepanjang 4 meter. Pada bilah bagian bawah terdapat hiasan berbentuk huruf Arab dengan lafal Allah dan Muhammad.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Ayam Lodho

Ayam Lodho merupakan makanan khas dari Tulungagung, Jawa Timur. Ayam lodho merupakan ayam goreng atau bakar yang bersantan. Dalam bahasa Jawa, lodho berarti empuk hingga dagingnya sangat lunak. Lodho juga bermakna makanan gurih dari santan yang sudah sangat kental.

Pada dasarnya Ayam Lodho juga merupakan daging ayam bakar atau panggang yang dimasak lagi dalam santan dengan bumbu mirip kari pedas. Biasanya memasak ayam lodho dengan menggunakan kayu bakar dan menggunakan api kecil sehingga kuah menjadi kental dan ayam menjadi lembut. Ayam lodho juga harus menggunakan ayam kampung, bukan ayam petelur. Itu merupakan ciri khas dari ayam lodho.

Cita rasa ayam lodho yang khas merupakan hasil dari daging ayam yang diolah melalui dua tahapan. Pertama, daging ayam direbus dalam rendaman santan kelapa dan racikan berbagai jenis rempah-rempah, antara lain: cabe rawit, daun salam, lengkuas, serai, daun jeruk, garam, bawang putih, bawang merah, kemiri, ketumbar, dan jinten bubuk. Kedua, setelah santan dan bumbu rempah-rempah meresap, daging kemudian dibakar atau dipanggang di atas bara api dengan bahan bakar arang. Ketiga, olahan disajikan bersama nasi putih dan urap sebagai menu pelengkapnya.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
tiga	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Membaca



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Upacara Larung Sembonyo

Larung Sembonyo merupakan upacara adat perwujudan rasa syukur terhadap tangkapan ikan yang melimpah dan permintaan keselamatan bagi nelayan saat melaut. Budaya tersebut, berasal dari mitos yang berkembang di masyarakat Teluk Prigi Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur.

Upacara adat Larung Sembonyo dilakukan oleh masyarakat nelayan yang menggantungkan hidupnya di Teluk Prigi sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur yang telah membuka teluk ini yaitu Tumenggung Yudho Negoro dan empat saudaranya. Budaya tersebut, dilakukan pada Senin Kliwon penanggalan jawa ini merupakan adat budaya yang harus dilestarikan. Masyarakat meyakini jika upacara ini ditinggalkan maka akan terjadi gangguan di laut, kesulitan menangkap ikan, gagal panen, wabah, bencana alam dan musibah lainnya.

Sejak tahun 1985, upacara Larung Sembonyo dilaksanakan secara besar-besaran dan tetap lestari sampai sekarang sehingga menjadi agenda tahunan. Pemkab Trenggalek ikut andil dalam terselenggaranya upacara adat nelayan Teluk Prigi ini. Pelaksanaan Upacara Larung Sembonyo berupa arak-arakan yang diberangkatkan dari kantor Kecamatan Watulimo menuju tempat pelelangan ikan yang telah dihiasi layaknya pesta pernikahan. Larung Sembonyo ini digiring oleh para petugas upacara dalam formasi tertentu. Larung Sembonyo dan segala pelengkapnya ini digiring ke tengah laut menggunakan perahu nelayan.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Alen-Alen

Alen-Alen merupakan salah satu jajanan khas Kabupaten Trenggalek. Nama Alen-alen ini berasal dari bahasa Jawa kata ali-ali yang berarti cincin. Alen-alen berbentuk cincin dan berwarna kuning yang berasal dari kunyit. Jajanan ini diperkenalkan oleh Bupati Trenggalek Kanjeng Raden Temanggung Wijoyo Kusumo. Jajanan ini diadaptasi dari jajanan lanting khas Purworejo. Bentuk alen-alen mirip dengan lanting versi Kebumen.

Proses pembuatan alen-alen tidak terlalu sulit. Pertama, siapkan bahan yang terdiri atas tepung tapioka, bawang putih, kunyit, penyedap rasa, dan air secukupnya. Kedua, tepung tapioka direbus bersama dengan air. Ketiga, masukkan bawang putih, penyedap rasa, dan kunyit sebagai pewarna. Keempat, sambil menunggu matang, adonan harus terus diaduk supaya bumbu serta pewarna dapat tercampur sempurna. Kelima, setelah adonan pulen, adonan diangkat dan dipilin menggunakan tangan. Keenam, adonan dipotong-potong dan dibentuk menyerupai cincin. Ketujuh atau terakhir, goreng menggunakan api sedang, persis seperti menggoreng kerupuk. Jika sudah mengembang, angkat lalu tiriskan. Alen-alen siap disajikan.

Meski alen-alen berukuran kecil, rasa dari alen-alen ini tidak mengecewakan. Rasa gurih dari bawang dan kunyit, sangat pas dengan lidah masyarakat Trenggalek. Jika pergi ke Trenggalek, terdapat pusat oleh-oleh di kawasan Jalan Bendorejo atau Jalan Ngantru sebelum arah menuju Alun-Alun Trenggalek. Jadi, alen-alen merupakan makanan khas Trenggalek yang berukuran kecil dan bisa didapatkan di pusat oleh-oleh.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Membaca



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Candi Ngetos

Candi Ngetos merupakan bangunan bersejarah yang terletak di Desa Ngetos, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk. Candi ini dikenal sebagai candi perabuan dari Prabu Hayam Wuruk. Candi Ngetos dibangun pada abad ke-15. Secara fisik, Candi Ngetos ini sudah dalam keadaan rusak pada beberapa bagian bahkan beberapa bagian telah hilang sehingga sulit untuk mengetahui bentuk aslinya.

Candi yang didirikan di lereng Gunung Wilis yang merupakan salah satu gunung suci di tanah Jawa. Pembuatan candi ini terletak di lereng gunung dimaksudkan agar bangunan suci berada lebih dekat dengan kediaman para dewa. Menurut kepercayaan pada masa silam, puncak gunung merupakan kediaman para dewa.

Sejarah Candi Ngetos dimulai dari cerita keluarga Hayam Wuruk. Hayam Wuruk memiliki paman bernama Raden Ngabei Selopurwoto. Semasa hidup Hayam Wuruk sering mengunjungi paman di daerah Candi Ngetos. Kemudian, ketika Hayam Wuruk wafat, jenasahnya dibakar dan abunya disimpan di Candi Ngetos. Itu merupakan wasiat dari Hayam Wuruk kepada pamannya.

Bangunan Candi Ngetos terbuat dari batu bata merah. Atapnya diperkirakan terbuat dari kayu memiliki ukuran panjang 9,1 m. Tinggi badan candi 5,43 m dan tinggi keseluruhan 10 m. Terdapat empat buah relief di candi ini. Faktor usia relief tersebut, hanya terisa satu dan tiga lainnya telah hancur. Tidak hanya relief yang hilang melainkan pigura-pigura pada alasnya yang juga telah tidak ada lagi. Pada bagian atas dan bawah pigura, dibatasi oleh loteng-loteng yang terbagi dalam jendela-jendela kecil berhiaskan ketupat yang tepinya tidak rata. Hal tersebut, berbeda dengan bangunan bawahnya yang tidak ada piguranya, sedangkan tepi bawahnya dihiasi dengan motif kelompok buah dan ornamen daun. Itulah keadaan Candi Ngetos.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	
empat	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Baca dan cermati teks kearifan lokal di Kediri Raya di bawah ini !

Upacara Siraman Sedudo

Air Terjun Sedudo berlokasi di Desa Ngliman, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Air terjun ini tercatat sebagai air terjun tertinggi ke-4 di Jawa Timur dan tertinggi ke-10 se-Indonesia. Panjangnya mencapai 105 meter dan berada pada ketinggian 1.438 meter dari permukaan laut (mdpl).

Setiap bulan Muharram atau bisa juga disebut bulan Suro, segenap warga beserta pejabat di Kabupaten Nganjuk menggelar ritual siraman sedudo. Ritual ini dipimpin oleh sesepuh desa. Rangkaian ritualnya diiringi musik gamelan Jawa, lalu belasan gadis belia yang dibantu beberapa orang perjaka dituntun untuk mengambil air dari guyuran air terjun sedudo secara langsung. Air disimpan dalam kendi kecil. Kemudian, dimasukkan ke dalam wadah khusus untuk dipakai oleh warga yang memerlukan. Air tersebut, dipercaya untuk pengobatan, menjadikan awet muda, maupun untuk kepentingan-kepentingan yang lain.

Ritual siraman sedudo berlangsung meriah dan sakral. Meriah karena dihadiri pejabat pemerintah daerah, para pencinta alam, dan wisatawan lokal. Nilai kesakralan prosesi ini ditandai dengan Tari Bedhayan Amek Tirta, yang terdiri atas sepuluh penari perempuan. Penari tersebut, memainkan sebuah tarian sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Tuliskan pokok pikiran dari setiap paragraf teks di atas !

Paragraf	Pokok Pikiran
Satu	
Dua	
Tiga	



Diskusikan bersama anggota kelompokmu !

Ringkaslah informasi penting dari teks di atas pada kolom di bawah ini !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 5. Evaluasi-Instrumen Penelitian

EVALUASI - INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN 1 Bendo
Kelas / Semester : IV / II
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran : ke- 1
Alokasi Waktu : 1 hari

1. Penilaian Sikap

Lembar Penilaian Observasi

No	Nama	Peduli				Teliti				Kerjasama				Total Skor	Nilai	Keterangan
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1,																
2.																
3.																
4.																
5.																

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

Rubrik Penilaian Observasi

Kriteria	Nilai			
	4	**3**	**2**	**1**
Peduli	Jika siswa: 1. Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain 2. Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki 3. Menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.	Jika yang nampak 2 aspek.	Jika yang nampak 1 aspek saja.	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi.
Teliti	Jika peserta didik mampu: 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	Jika siswa : 1. aktif berpartisipasi dalam kelompok, 2. mampu menghargai pendapat teman,	Jika yang nampak 2 aspek	Jika yang nampak 1 aspek saja	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi.

	3. kompak dalam melaksanakan perintah.			

Keterangan :86-100 = Baik Sekali

76-85 = Baik

66-75 = Cukup

< 75 = Kurang

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang diberikan berupa tes tulis dalam bentuk lembar penilaian yang diberikan di akhir pembelajaran.

Analisis Penilaian

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.					
2.					
3.					
4.					

5.					

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

3. Penilaian Keterampilan

a. Menentukan pokok pikiran

Petunjuk:

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

Rubrik Penilaian menentukan pokok pikiran dan meringkas informasi penting

Aspek yang dinilai	**Nilai**			
	4	**3**	**2**	**1**
Menentukan pokok pikiran	Siswa dapat menentukan pokok pikiran dari setiap paragraf dengan tepat.	Siswa dapat menentukan pokok pikiran dari semua paragraf tetapi ada satu pokok pikiran paragraf yang tidak tepat.	Siswa dapat menentukan pokok pikiran dari semua paragraf tetapi ada dua pokok pikiran paragraf yang tidak tepat.	Siswa tidak dapat sama sekali menentukan pokok pikiran setiap paragraf.

Meringkas informasi penting	Siswa dapat meringkas informasi penting pada teks bacaan dengan tepat.	Siswa dapat meringkas informasi penting, tetapi ada satu kalimat yang tidak sesuai dengan teks bacaan.	Siswa dapat meringkas informasi penting, tetapi ada dua kalimat yang tidak sesuai dengan teks bacaan.	Siswa dapat meringkas informasi penting, tetapi tidak ada kalimat yang sesuai dengan teks bacaan.

Lembar Penilaian menentukan pokok pikiran dan meringkas informasi penting

No	Nama Siswa	Menentukan pokok pikiran				Meringkas Informasi penting				Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											

$$NILAI = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}\ x$$

Lampiran 6. Soal Evaluasi

SOAL EVALUASI

Kerjakan soal di bawah ini sesuai dengan petunjuk!

- **KEDIRI**

1. Soal Kearifan Lokal Tahu Takwa

A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Nama makanan khas dari Kediri adalah…
   A. Tempe
   B. Tahu putih
   C. Tahu bulat
   D. Tahu taqwa
2. Tahu takwa meruapan makanan khas dari…
   A. Blitar
   B. Kediri
   C. Nganjuk
   D. Tulungagung
3. Bahan dasar membuat tahu takwa adalah…
   A. Padi
   B. Kacang
   C. Jagung
   D. Kedelai
4. Perebusan tahu taqwa dilakukan dengan cara tradisional menggunakan…
   A. Arang
   B. Kompor
   C. Minyak tanah
   D. Kayu bakar
5. Pewarna kuning alami pada tahu taqwa menggunakan…
   A. Kunyit, garam, dan bunga pekak kering
   B. Asam jawa, kunyit, dan lengkuas
   C. Kunyit, jahe, dan bunga pekak kering
   D. Garam, kunyit, dan lengkuas

B. Carilah 5 hal yang sesuai dengan gambar berikut :



Dari jagung

Padat dan kenyal

Berbentuk kotak

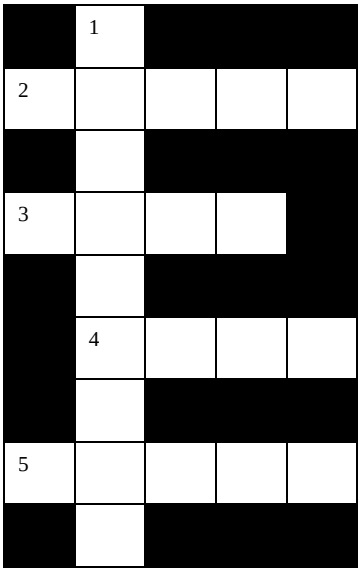
Warna kuning

Khas kediri

Dari kedelai

2. Soal Kearifan Lokal Candi Surowono

A. Isilah teka-teki silang di bawah ini :



Soal

1. Candi Surowono dibangun pada masa kerajaan… (ke bawah)
2. Bangunan peninggalan kerajaan yang terbuat dari batu atau bata dan disekitarnya terdapat relief dinamakan… (menyamping)
3. Candi Surowono terletak di Kediri tepatnya di Kecamatan…(menyamping)

4. Patung yang ada pada candi disebut… (menyamping)
5. Candi Surowono termasuk candi… (menyamping)

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Candi Surowono terletak di…
   A. Kediri
   B. Blitar
   C. Nganjuk
   D. Trenggalek

2. Candi Surowono merupakan tempat pendharmaan bagi…
   A. Raja srenga
   B. Prabu hayam wuruk
   C. Kanjeng Raden Temanggung
   D. Wijayarajasa
3. Candi Surowono diperkirakan dibangun pada tahun…
   A. 1390 m
   B. 1391 m
   C. 1392 m
   D. 1393 m
4. Candi Surowono berasal dari era kerajaan…
   A. Mataram
   B. Kadiri
   C. Majapahit
   D. Singosari
5. Candi Surowono terletak di Kecamatan…
   A. Pagu
   B. Pare
   C. Plemahan
   D. Papar

- **BLITAR**

3. Soal Kearifan Lokal Batik Tutur

A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Batik tutur berasal dari…
   A. Kediri
   B. Blitar
   C. Trenggalek
   D. Tulungagung
2. Pada tahun berapa batik tutur pertama kali dibuat…
   A. 1901
   B. 1902
   C. 1903

D. 1904

3. Kata “tutur” memiliki arti…
   A. Usaha
   B. Nasihat
   C. Tunutan
   D. Turunan
4. Setiap daerah memiliki batik dengan ciri khas atau corak yang…
   A. Sama
   B. Mirip
   C. Berbeda
   D. Hampir sama
5. Salah satu motif batik tutur adalah…
   A. Motif bunga cengkeh
   B. Motif parang
   C. Motif cinde gading
   D. Motif garuda

B. Isilah titik-titik dengan kata yang terdapat pada kolom di bawah ini:

Batik Tutur

Batik merupakan lambang kearifan lokal serta ….. (1) nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan. Tiap – tiap daerah memiliki batik dengan ….. (2) atau corak yang berbeda. Batik dipercaya menjadi penunjuk ….. (3) di masyarakat serta membawa aura kewibawaan bagi orang yang memakainya. Oleh karena itu, setiap daerah wajib melestarikan batik.

Batik tutur merupakan penamaan batik yang dikembangkan di ….. (4). Penamaan ini didasarkan pada koleksi batik asal Blitar yang dibuat tahun 1902. Hal ini diketahui ketika berada di Museum Leiden ….. (5). Disebut batik tutur karena “tutur/pitutur” dalam bahasa Jawa berarti perkataan. *Tutur* atau ….. (6) merupakan ….. (7) kehidupan yang tergambar pada setiap motif atau simbol dalam batik Blitar.

Asal mula batik ini diketahui melalui ….. (8) hitam putih yang terdapat pada arsip-arsip zaman Kolonial Belanda. Motif dari batik tutur ini merupakan hasil pengembangan dari batik *Afkomstig Uit. Motif batik berupa* gambar tumbuhan dan ….. (9) yang seakan-akan saling terhubung membentuk pola seperti sebuah alur cerita berisi nasehat.

Motif dari batik tutur diantaranya, batik ….. (10), batik Gambir Sepuh, batik Simo Samaran, batik Winih Semi, batik Jalu Watu, batik Celeret Dubang, batik Tanjung Manila, batik Mupus Pupus, batik Galih Dempo, batik Mirong Kampuh Jinggo, batik Gunung Menyan dan lain-lain. Batik tutur ini memiliki beberapa motif yang menjadi ciri khas dari motif batik lainnya. Motif yang beragam ini menjadikan batik tutur menjadi terkenal.

Jawaban :

status sosial	**Belanda**	**nasihat**
Cinde gading	Warisan	filosofi
ciri khas	Blitar	binatang
foto		

4. Soal Kearifan Lokal Candi Penataran

A. Carilah 5 kata yang sesuai dengan teks nonfiksi kearifan lokal Candi Penataran :

A	A	H	I	N	D	U	W	N	R
D	A	H	F	U	D	T	S	N	E
R	A	L	D	U	D	T	S	M	L
G	B	K	D	U	C	H	R	K	I
P	E	N	A	T	A	R	A	N	E
J	C	F	J	J	N	R	R	C	F
J	C	R	S	K	D	D	J	B	A
L	A	R	C	A	I	I	K	A	A
L	S	I	Z	X	T	C	L	M	A
W	B	P	Q	W	T	U	Y	I	A

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Candi Penataran berasal dari…
   A. Nganjuk
   B. Ngawi
   C. Blitar
   D. Kediri
2. Candi Penataran dibangun oleh…
   A. Raja Srenga
   B. Prabu Hayam Wuruk
   C. Kanjeng Raden Temanggung
   D. Raja Majapahit
3. Ada berapa bagian utama candi Penataran…
   A. Dua bagian
   B. Tiga bagian
   C. Empat bagian

D. Lima bagian

4. Candi Penataran terletak di sebalah lereng barat daya gunung…
   A. Kelud
   B. Bromo
   C. Merapi
   D. Wilis
5. Candi Penataran dibangun pada tahun…
   A. 1193 m
   B. 1194 m
   C. 1195 m
   D. 1196 m

- **TULUNGAGUNG**

5. Soal Kearifan Lokal Upacara Jamasan Tombak Kyai Upas

A. Pasangkan kata sulit yang ada dalam teks bacaan sesuai dengan artinya !

Upacara Jamasan Tombak Kyai Upas

Pusaka Tombak Kanjeng Kyai Upas merupakan pusaka milik masyarakat Kabupaten Tulungagung yang diyakini masih mempunyai daya magis/bertuah. Konon kisahnya, pada masa penjajahan Belanda, keberadaan pusaka tersebut mampu menolak musuh sehingga tidak bisa masuk Kabupaten Tulungagung. Oleh karena itu, setiap hari Jumat setelah tanggal 10 bulan Suro (Jawa) masyarakat Tulungagung melaksanakan upacara Jamasan Tombak Kyai Upas.

Upacara jamasan atau siraman harus menyediakan sesajen. Dimulai pukul 09.30, pusaka dikeluarkan dari kamar pusaka, diiringi dengan gamelan monggang yang terus menerus sampai siraman diakhiri dan dikembalikan ke kamar pusaka. Di samping itu, diadakan pembacaan tahlil oleh para santri yang dilanjutkan dengan kenduri. Sedangkan yang bertugas melaksanakan siraman tersebut adalah Kyai Emban yang telah turun temurun. Sebagai penutup rangkaian upacara, pada malam harinya digelar pertunjukan wayang kulit semalaman. Itu merupakan prosesi pelaksanaan upaca tombak Kyai Upas.

Gambaran mengenai tombak Kyai Upas sebagai berikut. Kyai Upas adalah sebuah pusaka berbentuk tombak dengan panjang bilah sekitar 35 cm. Bilah tersebut, dengan ditopang landhean (kayu pegangan) sepanjang 4 meter. Pada bilah bagian bawah terdapat hiasan berbentuk huruf Arab dengan lafal Allah dan Muhammad.

No.	Kata	Arti Kata
1.		**Peninggalan orang yang telah meninggal**
2.		**Memiliki kesaktian atau kekuatan**

3.		**Makanan atau benda lain yang telah dipersembahkan dalam upacara hal ghoib**

JAWABAN :

pusaka **magis/bertuah** **ritual** **sesajen**

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Upacara jamasan tombak kyai upas berasal dari…
   A. Trenggalek
   B. Tulungagung
   C. Kediri
   D. Blitar
2. Panjang bilah tombak kyai upas adalah…
   A. 30 cm
   B. 33 cm
   C. 35 cm
   D. 38 cm
3. Upacara jamasan tombak kyai upas dilaksanakan pada…
   A. Tanggal 10 bulan suro
   B. Tanggal 10 bulan sapar
   C. Hari jumat setelah tanggal 10 bulan sapar
   D. Hari jumat setelah tanggal 10 bula suro
4. Pada saat siraman tombak kyai upas diiringi dengan…
   A. Angklung
   B. Gamelan Monggang
   C. Tarian
   D. Wayng kulit
5. Selesai upacara jamasan tombak kyai upas, pada malam harinya akan digelar pertujukan…
   A. Ketoprak
   B. Tari
   C. Wayang kulit
   D. Musik

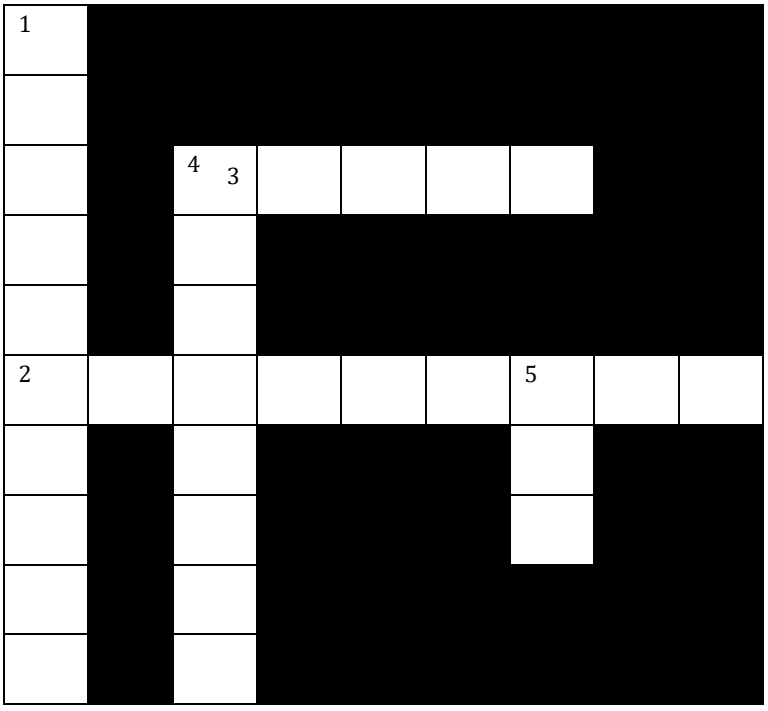
6. Soal Kearifan Lokal Ayam Lodho

A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Nama makanan khas dari Kabupaten Tulungagung berbahan dasar ayam adalah…
   A. Ayam goreng
   B. Ayam kepruk
   C. Ayam lodho
   D. Ayam jowo

2. Ayam lodho merupakan makanan yang berasal dari daerah…
   A. Tulungagung
   B. Blitar
   C. Kediri
   D. Trenggalek
3. Tahapan dalam memasak ayam lodho ada…
   A. Dua tahapan
   B. Tiga tahapan
   C. Empat tahapan
   D. Lima tahapan
4. Ayam lodho biasanya dimasak dengan cara…
   A. Digoreng atau dibakar
   B. Digoreng atau diasap
   C. Dibakar atau direbus
   D. Diasap atau direbus
5. Daging yang digunakan untuk memasak ayam lodho adalah…
   A. Ayam petelur
   B. Ayam kampung
   C. Ayam hias
   D. Ayam pedaging

B. Isilah teka-teki silang di bawah ini :



Soal!

1. Ayam lodho merupakan makanan khas dari….. (ke bawah)
2. Makanan bersantan berbahan dasar ayam yang berasal dari Tulungagung bernama….. (menyamping)
3. Selain digoreng ayam lodho biasanya juga di…..(menyamping)
4. Ayam lodho memiliki ciri khas….. (ke bawah)
5. Berapa kali proses memasak ayam lodho…..(ke bawah)

- **TRENGGALEK**

1. Soal Kearifan Lokal Upacara Larung Sembonyo

A. Isilah titik-titik dengan kata yang terdapat pada kolom di bawah ini:

Upacara Larung Sembonyo

Larung Sembonyo merupakan upacara adat perwujudan rasa …..(1) terhadap tangkapan ikan yang melimpah dan permintaan keselamatan bagi ….. (2) saat melaut. ..... (3) tersebut, berasal dari mitos yang berkembang di masyarakat Teluk Prigi Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur.

Upacara adat Larung Sembonyo dilakukan oleh masyarakat nelayan yang menggantungkan hidupnya di ..... (4) sebagai bentuk penghormatan kepada ..... (5) yang telah membuka teluk ini yaitu Tumenggung Yudho Negoro dan empat saudaranya. Budaya tersebut, dilakukan pada Senin Kliwon penanggalan jawa ini merupakan adat budaya yang harus ..... (6). Masyarakat meyakini jika upacara ini ditinggalkan maka akan terjadi gangguan di …..(7), kesulitan menangkap ikan, gagal panen, wabah, bencana alam dan musibah lainnya.

Sejak tahun 1985, upacara Larung Sembonyo dilaksanakan secara besar-besaran dan tetap lestari sampai sekarang sehingga menjadi agenda….. (8). Pemkab Trenggalek ikut andil dalam terselenggaranya upacara adat nelayan Teluk Prigi ini. Pelaksanaan Upacara Larung Sembonyo berupa arak-arakan yang diberangkatkan dari kantor Kecamatan Watulimo menuju tempat pelelangan ..... (9) yang telah dihiasi layaknya pesta pernikahan. Larung Sembonyo ini digiring oleh para petugas upacara dalam formasi tertentu. Larung Sembonyo dan segala pelengkapnya ini digiring ….. (10) laut menggunakan perahu nelayan.

Jawaban :

budaya	**Laut**	**dilestarikan**

tahunan	Syukur	ikan
Teluk Prigi	ke tengah	nelayan
leluhur		

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Nama upacara laut yang dilakukan di pantai prigi…
   A. Upacara Siraman Sedudo
   B. Upacara Larung Sembonyo
   C. Upacara Jamasan
   D. Upacara Pantai Prigi
2. Berasal dari mana upacara larung sembonyo…
   A. Kediri
   B. Blitar
   C. Tulungagung
   D. Trenggalek
3. Tujuan dilakukannya upacara larung sembonyo…
   A. Perwujudan rasa sayang candi Penataran
   B. Perwujudan rasa sayang pantai Gemah
   C. Perwujudan rasa syukur pada candi Surowono
   D. Perwujudan rasa syukur dan permintan keselamatan
4. Upacara Larung Sembonyo dimulai pada tahun…
   A. 1985
   B. 1986
   C. 1987
   D. 1988
5. Keberangkatan arak-arakan upacara larung sembonyo dimulai dari…
   A. Kantor Bupati
   B. Kantor Kecamatan Watulimo
   C. Alun-alun
   D. Stadiun Minak Sopal

8. Soal Kearifan Lokal Alen-Alen

A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Nama jajanan khas di Kabupaten Trenggalek…
   A. Donat
   B. Getuk
   C. Alen-alen
   D. Gapit

2. Alen-alen merupakan jajanan khas dari…
   A. Trenggalek
   B. Kediri
   C. Tulungagung
   D. Nganjuk
3. Alen-alen memiliki bentuk seperti…
   A. Bulan
   B. Gelang
   C. Cicin
   D. Kelereng
4. Alen-alen memiliki rasa khas yang…
   A. Pahit
   B. Asam
   C. Gurih
   D. Asin
5. Warna kuning pada alen-alen berasal dari…
   A. Kunyit
   B. Gula jawa
   C. Jahe
   D. Lengkuas

B. Carilah 5 hal yang sesuai dengan gambar berikut :



Jajanan khas
Dari tepung tapioka
Khas Trenggalek
Rasa gurih
Rasa pahit
Berbentuk cincin

- **NGANJUK**

9. Soal Kearifan Lokal Candi Ngetos

A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Candi Ngetos didirikan di lereng gunung…
   A. Wilis
   B. Pandan
   C. Lawu
   D. Anjasmoro
2. Candi Ngetos didirikan oleh…
   A. Prabu Jayabaya
   B. Prabu Hayam Wuruk
   C. Prabu Brawijaya
   D. Prabu Dewantara
3. Candi Ngetos berfungsi sebagai…
   A. Tempat penyimpanan harta kerjaan majapahit
   B. Tempat pemakaman abu raja Hayam Wuruk
   C. Tempat ibadah kerajaan majapahit
   D. Tempat berkumpul para bangsawan kerajaan majapahit
4. Candi Ngetos berasal dari kabupaten…
   A. Kediri
   B. Nganjuk
   C. Blitar
   D. Tulungagung
5. Bangunan utama Candi Ngetos terbuat dari…
   A. Batu
   B. Batu bata merah
   C. Kayu
   D. Semen

C. Pasangkan kata sulit yang ada dalam teks bacaan sesuai dengan artinya !

Candi Ngetos

Candi Ngetos merupakan bangunan bersejarah yang terletak di Desa Ngetos, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk. Candi ini dikenal sebagai candi perabuan dari Prabu Hayam Wuruk. Candi Ngetos dibangun pada abad ke-15. Secara fisik, Candi Ngetos ini sudah dalam keadaan rusak pada beberapa bagian bahkan beberapa bagian telah hilang sehingga sulit untuk mengetahui bentuk aslinya.

Candi yang didirikan di lereng Gunung Wilis yang merupakan salah satu gunung suci di tanah Jawa. Pembuatan candi ini terletak di lereng gunung dimaksudkan agar bangunan suci berada lebih dekat dengan kediaman para dewa. Menurut kepercayaan pada masa silam, puncak gunung merupakan kediaman para dewa.

Sejarah Candi Ngetos dimulai dari cerita keluarga Hayam Wuruk. Hayam Wuruk memiliki paman bernama Raden Ngabei Selopurwoto. Semasa hidup Hayam Wuruk sering mengunjungi paman di daerah Candi Ngetos. Kemudian, ketika Hayam Wuruk wafat, jenasahnya dibakar dan abunya disimpan di Candi Ngetos. Itu merupakan wasiat dari Hayam Wuruk kepada pamannya.

Bangunan Candi Ngetos terbuat dari batu bata merah. Atapnya diperkirakan terbuat dari kayu memiliki ukuran panjang 9,1 m. Tinggi badan candi 5,43 m dan tinggi keseluruhan 10 m. Terdapat empat buah relief di candi ini. Faktor usia relief tersebut, hanya terisa satu dan tiga lainnya telah hancur. Tidak hanya relief yang hilang melainkan pigura-pigura pada alasnya yang juga telah tidak ada lagi. Pada bagian atas dan bawah pigura, dibatasi oleh loteng-loteng yang terbagi dalam jendela-jendela kecil berhiaskan ketupat yang tepinya tidak rata. Hal tersebut, berbeda dengan bangunan bawahnya yang tidak ada piguranya, sedangkan tepi bawahnya dihiasi dengan motif kelompok buah dan ornamen daun. Itulah keadaan Candi Ngetos.

No.	Kata	Arti Kata
1.		**Tempat menyimpan abu jenazah**
2.		**Panggilan untuk seorang raja**
3.		**Bagian tanah yang landai atau miring**

JAWABAN :

Jurang **permaisuri** **wasiat** **lereng** **perabuan** **prabu**

10. Soal Kearifan Lokal Upacara Siraman Sedudo

A. Carilah 5 kata yang sesuai dengan teks nonfiksi kearifan lokal Upacara Siraman Sedudo :

A	A	S	U	P	A	C	A	R	A
S	D	V	F	G	H	J	K	L	O
E	C	B	Q	W	R	T	Y	P	X
D	C	B	S	I	R	A	M	A	N
U	B	R	D	F	G	H	J	K	L
D	H	R	F	F	F	B	B	A	A
O	J	T	R	I	T	U	A	L	M
B	K	T	Z	X	X	C	C	M	M

B	K	L	R	H	H	J	K	F	T
E	E	N	G	A	N	J	U	K	T

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Nama upacara adat di Kabupaten Nganjuk yang dilakukan di bawah air terjun adalah…
   a. Larung saji
   b. Siraman sedudo
   c. Popokan
   d. Syawal
2. Upacara siraman sedudo lakukan pada bulan…
   a. Hari senin, kamis
   b. Muharam atau suro
   c. Tiap bulan syawal
   d. Tiap bulan rejeb
3. Tujuan diadakannya upacara sedudo yaitu untuk…
   a. Mencari pesugihan
   b. Tempat wisata
   c. Pelantikan para bangsawan
   d. Pengobatan dan awet muda
4. Orang yang memimpin upacara siraman sedudo adalah…
   a. Bupati
   b. Ulama
   c. Sesepuh desa
   d. Kepala desa
5. Kesakralan upacara siraman sedudo diiringi tari Bedhayan Amek Tirta, yang terdiri dari..
   a. Tujuh penari perempuan
   b. Delapan penari perempuan
   c. Sembilan penari perempuan
   d. Sepuluh penari perempuan

Lampiran 7. Media Pembelajaran

MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam multimedia interaktif berbasis android beberapa desain yang ditampilkan adalah sebagai berikut :





Gambar 1
Tampilan awal multimedia interaktif berbasis android. Untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, klik tombol berwarna orange.
Gambar 2
Kemudian terdapat menu isi data diri untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Data diri berupa nama lengkap dan nama sekolah.





Gambar 3
Pada tampilan ini terdapat beberapa menu diantaranya : pengantar, pengertian teks non fiksi, kegiatan ayo belajar 1 dan profil atau identitas pembuat. Lalu pada tombol x diatas merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi.

Gambar 4
Isi dari menu pengantar.



Gambar 5
Isi dari menu teks non fiksi.



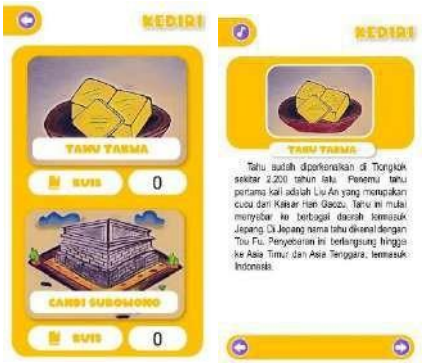
Gambar 6
Isi dari menu kegiatan ayo belajar.



Gambar 7
Isi dari menu identitas pembuat.



Gambar 8
Menu pada kegiatan ayo belajar 1 berisi tentang teks bacaan non fiksi tentang kearifan lokal Kediri Raya. Kearifan lokal Kota Kediri berisi tentang tahu takwa dan candi surowono. Kemudian klik tulisan tahu takwa untuk mengetahui isi dari teks non fiksi tersebut.



Gambar 9

Kemudian untuk melanjutkan bacaan, klik tombol panah ke kanan untuk lanjut ke bacaan selanjutnya dan tombol panah ke kiri untuk kembali ke bacaan sebelumnya. Kemudian ada dua opsi untuk langsung pada menu kuis. Pertama, klik tombol home diakhir teks nonfiksi. Kedua, klik tombol panah ke kiri berulang kali sampai pada menu kearifan lokal Kota Kediri berisi tahu takwa dan candi surowono kemudian klik kuis.



Gambar 10

Pada menu kuis tahu takwa berisi soal pilihan ganda.





Gambar 11

Jika jawaban yang dipilih benar atau salah, maka akan muncul emoji seperti gambar disamping.





Gambar 12

Skor kuis pilihan ganda akan muncul otomatis jika siswa telah selesai mengerjakannya. Kemudian klik menu selanjutnya untuk melanjutkan kuis. Seperti gambar diatas, terdapat kuis menjodohkan.





Gambar 13

Skor kuis menjodohkan akan muncul otomatis jika siswa telah selesai mengerjakannya. Kemudian klik tombol selanjutnya untuk mengetahui jumlah skor yang didapat mulai dari kuis pilihan ganda hingga kuis menjodohkan. Berikutnya, untuk teks non fiksi dan kuis selanjutnya yaitu candi surowono. Teks non fiksi dan kuis selanjutnya yaitu berasal dari kearifan lokal Blitar, Tulungagung, Trenggalek dan Nganjuk. Tidak hanya kuis pilihan ganda dan menjodohkan, banyak sekali macam persoalan yang dapat dijumpai pada tiap kuis teks non fiksi pada multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Lampiran 8. SK Tim Peneliti Riset Keilmuan

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status "*Terakreditasi Baik Sekali*"
SK BAN PT Nomor 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021
Alamat : Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76, Telepon& Faksimile (0354) 771576, 771503 Kediri
website : http://www.unpkediri.ac.id/ email : admin@unpkediri.ac.id

FAK. ILMU PEND. & KEGURUAN
1. S1 Bimbingan dan Konseling
2. S1 Pend. Sejarah
3. S1 Pend. PPKn
4. S1 Pend. Bhs. dan Sastra Indonesia
5. S1 Pend. Bhs. Inggris
6. PGSD
7. PG PAUD

FAK. EKONOMI
1. S1 Manajemen
2. S1 Akuntansi
3. S1 Pend. Ekonomi

FAK. TEKNIK
1. S1 Teknik Mesin
2. D3 Teknik Industri
3. D3 Teknik Elektro
4. S1 Teknik Informatika
5. S1 Sistem Informasi

FAK. ILMU KES. & SAINS
1. D3 Keperawatan
2. S1 Peternakan
3. S1 Pend. Matematika
4. S1 Pend. Biologi
5. S1 Penjaskesrek
6. D3 Kebidanan

PASCASARJANA
1. S2 Keguruan Olahraga
2. S2 Pendidikan Ekonomi

SURAT KEPUTUSAN
Nomor: 1336/UNP-Kd/A/XII/2021

tentang

PENETAPAN TIM PENELITI HIBAH RISET KEILMUAH
TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Rektor Universitas Nusantara
Persatuan Guru Republik Indonesia Kediri

Menimbang

Bahwa dalam rangka pelaksanaan Penelitian Hibah Riset Keilmuan tahun akademik 2021/2022 dipandang perlu menetapkan nama-nama dibawah ini sebagai Tim Periset.

Mengingat

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. SK Mendiknas RI No. 241/D/O/2006 tentang Pemberian Ijin Penyelenggaraan Program-Program Studi Barn dan Penggabungan Beberapa Perguruan Tinggi menjadi Universitas Nusantara PGRI Kediri di Kediri Diselenggarakan oleh YPLPT PGRI Kediri di Kediri;
5. Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
7. Kepmenristekdikti RI No.754/P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020;
8. Peraturan YPLP-PT PGRI Kediri No. 025 Tahun 2020, tentang Statuta Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. SK YPLP PT PGRI Kediri No. 115/SK/YPLP PT PGRI/Kd/X/2019 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Masa Jabatan 2019-2023.
10. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 549 Tahun 2020 tentang Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM)

11. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 336 Tahun 2020 tentang Rekognisi (Pengakuan dan Penyetaraan) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa
12. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 561 Tahun 2020 tentang Pengeinbangan Kurikulum Program Studi
13. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 03 Tahun 2020 tentang Peraturan Akademik.

Memperhatikan — Pengumuman Penerima Hibah Riset Keilmuan Kemendikbud Ristek Anggaran tahun 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan — **Penetapan Tim Pelaksana Hibah Riset Keilmuan Tahun Akademik 2021/2022**

Pertama — Dosen yang namanya tercantum dalam lampiran surat keputusan ini merupakan tim pelaksana penelitian Hibah Riset Keilmuan yang usulannya telah di nilai dan dinyatakan layak di biayai oleh Kemendikbud Ristek

Kedua — Mahasiswa yang namanya tercantum dalam lampiran surat keputusan ini merupakan mahasiswa yang di ikutsertakan dalam penelitian Hibah Riset Keilmuan tahun akademik 2021/2022

Ketiga — Dosen yang dimaksud dalam diktum pertama wajib melaksanakan tugas sebagai tim peneliti hibah riset keilmuan (Ketua, Anggota, Asisten dan Administrator)

Keempat — Mahasiswa yang dimaksud dalam diktum pertama wajib melaksanakan penelitian Hibah riset Keilmuan sebagai anggota peneliti yang usulannya telah disetujui oleh KemendikbudRistek.

Kelima — Surat Keputusan Rektor ini berlaku sejak ditetapkan dan akan ditinjau Kembali untuk dibenarkan jika terdapat kekeliruaan

Ditetapkan di : Kediri
Pada tanggal : 10 Desember 2021
Rektor

Dr. Zainal Afandi, M.Pd

Lampiran ke 1
Surat Keputusan Rektor Univeristas Nusantara PGRI Kediri
Nomor : 1336/UNP-Kd/A/XII/2021
Tanggal 10 Desember 2021

NAMA-NAMA PELAKSANA HIBAH RISET KEILMUAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
ANGGARAN TAHUN 2021/2022

No	Nama	NIDN/NIM	Keterangan	FAKULTAS	Prodi	Judul Penelitian
1	Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi		Ketua /Dosen	FKIP UNP Kediri	PGSD	**COD (Campus In Duty) Model Pendampingan Merdeka Belajar Bagi Anak Di Kabupaten Kediri Masa Pandemi Covid 19**
2	Sutrisno Sahari, M.Pd.		Anggota/Asisten 1	FKIP UNP Kediri	PGSD	
3	Veny Iswantiningtyas, M.Psi		Anggota/Asisten 2	FKIP UNP Kediri	PG PAUD	
4	Rosa Imani Khan, S.Psi., M.Psi		Administrator/Dosen	FKIP UNP Kediri	PG PAUD	
5	Johanes Victory Kristianto	19.1.01.10.0041	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
6	Kurnia Dwi Lestari	19.1.01.10.0022	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
7	Dimas Ramzy Pratama	19.1.01.10.0170	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
8	Diah Puspita Sari	19.1.01.10.0038	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
9	Nila Kurnia	19.1.01.10.0046	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
10	Diyah Fatmawati	19.1.01.10.0095	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
11	Den Ayu Putri Pandan Sari	19.1.01.10.0045	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	

12	Arsita Nur Aniqoh	19.1.01.11.0009	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PG PAUD	
13	Erma Nikita Putri	19.1.01.11.0008	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PG PAUD	
14	Evi Purwita Sari	19.1.01.11.0010	Anggota/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PG PAUD	
15	Dr. Rr. Forijati, M.M	0028016701	Ketua/Dosen	Pascasarjana UNP Kediri	Magister Pendidikan Ekonomi	**Pengembangan Manajemen UKM Berbasis Knowledge Management Melalui Riset Kolaboratif Untuk Mendukung Implementasi MBKM**
16	Restin Meilina, M.M	0721058605	Anggota 1/Dosen	FEB UNP Kediri	Manajemen	
17	Muhammad Najibulloh Muzaki, M.Cs	0706098902	Anggota 2/Dosen	FT UNP Kediri	Sistem Informasi	
18	Ridwan, S.Ag., M.Pd	0725016701	Asisten / Dosen	FKIP UNP Kediri	PG PAUD	
19	Nurin Eva, S.Pd	-	Administrator	FEB UNP Kediri	Pendidikan Ekonomi	
20	Yunita Khusnul N	18.1.02.02.0001	Anggota / Mahasiswa 1	FEB UNP Kediri	Manajemen	
21	Mila Fitri Hariati	18.2.02.03.0097	Anggota / Mahasiswa 2	FEB UNP Kediri	Manajemen	
22	Nanda Nur Fitriana	18.1.02.02.0015	Anggota / Mahasiswa 3	FEB UNP Kediri	Manajemen	
23	Vania Rosalia Kwanda	18.1.02.02.0107	Anggota / Mahasiswa 4	FEB UNP Kediri	FEB UNP Kediri Manajemen	
24	Lailul Zahro	18.1.01.04.0003	Anggota / Mahasiswa 5	FEB UNP Kediri	Pendidikan Ekonomi	
25	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd	0725076201	Ketua/Dosen	FKIP UNP Kediri	PGSD	**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbais Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri dan Ketrampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD**
26	Kukuh Andri Aka, M.Pd	0713118901	Anggota 1/Dosen	FKIP UNP Kediri	PGSD	
27	Rian Damariswara, M.Pd	0728129001	Anggota 2/ Dosen	FKIP UNP Kediri	PGSD	

28	Lia Dwi Hartati	18.1.01.10.0015	Asisten 1/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
29	Dyah Ajeng Candrawaty	18.1.01.10.0037	Asisten 2/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
30	Arim Septiawan	18.1.01.10.0044	Asisten 3/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
31	Yuliana Novitasari	18.1.01.10.0065	Asisten 4/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
32	Ravinda Mahendri	19.1.01.10.0013	Asisten 5/Mahasiswa	FKIP UNP Kediri	PGSD	
33	Dr. Wasis Himawanto, M.Or	0723128103	Ketua/Dosen	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	**Rancang Bangun Alat Pencatat Waktu Pada Olahraga Sepatu Roda Cepat Berbasis RFID**
34	Ardi Sanjaya, M.Kom	0706118101	Anggota 1/Dosen			
35	Nanang Kurnia Sandy	18.2.01.09.0079	Anggota 2/ Mahasiswa			
36	Dwi Ari Wibowo	18.2.01.09.0067	Anggota 3/ Mahasiswa			
37	Suryawati	18.2.01.09.0149	Anggota 4/ Mahasiswa			
38	A.Rifki Yarzuq Arfani	18.2.01.09.0142	Anggota 5/ Mahasiswa			
37	Wahyu Firmansah	18.2.01.09.00205	Anggota 6/ Mahasiswa			
38	Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd	0706078801	Ketua/ Dosen	FIKS UNP Kediri		**Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Riset Dosen-Mahasisa-Guru Untuk Mendukung MBKM**
39	Sucipto, M.Kom	0721029101	Anggota 1/Dosen			
40	Yulingga Nanda Hanief, M.Or	0701079001	Anngota 2/Dosen	Universitas Negeri Malang	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	
41	Reo Prasetiyo Herpandika, M.Pd	0727078804	Administrator/Dosen	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	
42	Moh. Nur Condro Lukito	18.1.01.09.0038	Asisten 1/ Mahasiswa	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	
43	Sonia Raihanah	18.1.01.09.0022	Asisten 2/ Mahasiswa	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	
44	Laila Nur Aisah	18.1.01.09.0055	Asisten 3/ Mahasiswa	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	

45	Denes Ananda Arfiantari	18.1.01.09.0075	Asisten 4/ Mahasiswa	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	
46	Aditya Bagus	18.1.01.09.0169	Asisten 5/ Mahasiswa	FIKS UNP Kediri	Pendidikan Jasmani	

Ditetapkan di : Kediri
Pada tanggal : 10 Desember 2021

Rektor

Dr. Zainal Afandi, M.Pd

Lampiran 9. Surat Pernyataan Kesediaan Mitra SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI

SD LABORATORIUM

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Nomor: 503/0917/ISPF/419.104/2017 NPSN : 69968475

TERAKREDITASI BAN-SM

Alamat : Jl. Lintasan No. 7, Mojoroto - Kota Kediri Email : sdlabunpgrikediri16@gmail.com

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Mitra Riset Program Riset Keilmuan

Nama	:	Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd.
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Institusi	:	SD Laboratorium UN PGRI Kediri
Telepon	:	081217733330
Alamat	:	Ds. Pacekulon Kec. Pace Kab. Nganjuk

Ketua Periset

Nama lengkap	:	Dra.Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN	:	0725076201
Perguruan Tinggi Asal	:	Universitas Nusantara PGRI

menyatakan bersedia untuk melakukan kerjasama dalam pelaksanaan riset Program Riset Keilmuan dengan judul

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 27 Agustus 2021

Yang Menyatakan,
Mitra Kerjasama

METERAI TEMPEL

Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd.

Ketua Periset,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

Menyetujui,
Pimpinan Institusi Pengusul LPPM,

Dr. Rr. Borijati, M.M.
NIP. 19670128 1992 03 2001

Lampiran 10. Surat Pernyataan Kesediaan Mitra SDN 1 Bendo Tulungagung

PEMERINTAH KABUPATEN TULUNGAGUNG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UNIT PELAKSANA ADMINISTRASI SATUAN PENDIDIKAN
KECAMATAN GONDANG
SEKOLAH DASAR NEGERI I BENDO NOMOR 011
NPSN : 20515745 NSS : 101051616011
Alamat : DESA BENDO, KEC. GONDANG, KAB. TULUNGAGUNG ✉ 66263

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Mitra Riset Program Riset Keilmuan

Nama	: Yayuk Sri Rahayu, S.Pd.
Jabatan	: Kepala Sekolah
Institusi	: SDN 1 Bendo
Telepon	: 082141965800
Alamat	: Ds. Ngrendeng, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung

Ketua Periset

Nama Lengkap	: Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN	: 0725076201
Perguruan Tinggi Asal	: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menyatakan bersedia untuk melakukan kerjasama dalam pelaksanaan Riset Program Riset Keilmuan dengan judul
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tulungagung, 27 Agustus 2021

Yang menyatakan,
Mitra Kerjasama

Yayuk Sri Rahayu, S.Pd.
NIP. 19631110 198303 2 021

Ketua Periset,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Menyetujui,
Pimpinan Institusi Pengusul LPPM,

Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIP. 19670128 1992 03 2001

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11. Surat Pernyataan Kesediaan Mitra MI Assalafiyah Pule Kediri

YAYASAN AS SALAFIYAH
MADRASAH IBTIDAIYAH AS SALAFIYAH
STATUS TERAKREDITASI A
NSM : 111 235 060 062 NPSN : 60714818
Jl. Merak No. 09 Rt 004 Rw 002 Pule Kandat Kediri Telp.(0354) 477171
e-mail: miassalafiyahpule@gmail.com Web: www.miassalafiyahpule.wordpress.com

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Mitra Riset Program Riser Keilmuan

Nama	:	Rokib, S.Pd.I
Jabatan	:	Kepala Madrasah
Institusi	:	MI As Salafiyah
Telepon	:	081703558390
Alamat	:	Ds. Pule Kec. Kandat Kab. Kediri

Ketua Periset

Nama lengkap	:	Dra.Endang Sri Mujiwati, M.Pd
NIDN	:	0725076201
Perguruan Tinggi Asal	:	Universitas Nusantara PGRI

menyatakan bersedia untuk melakukan kerjasama dalam pelaksanaan riset Program Riset Keilmuan dengan judul
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 27 Agustus 2021

Yang Menyatakan
Mitra Kerjasama

Rokib, S.Pd.I

Ketua Periset

Dra.Endang Sri Mujiwati, M.Pd

Menyetujui,
Pimpinan Institusi Pengusul LPPM

Dr. Rr. Korijati, M.M
NIP. 19670128 1992 03 2001

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12. Permohonan Izin Penelitian di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status "*Terakreditasi Baik Sekali*"
SK BAN PT Nomor 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021
Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat(LPPM)
Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)
Telp.: (0354) 771576, 771503, 771495 Fax. (0354) 771576
Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 131/B/LPPM-UNPKd/XI/2021
Lampiran : -
Hal : *Permohonan ijin melakukan penelitian*

Kepada Yth. : Kepala Sekolah SD Laboratorium School UNP Kediri.
di : Jl. Lintasan No.7, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112.

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN : 0028016701
Jabatan : Ketua LPPM UN PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD Laboratorium School UNP Kediri, agar dapat melaksanakan tugas penelitian yang berjudul ***"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C Bagi Siswa Kelas IV SD"***,Adapun identitas dosen dan mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN : 0725076201
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Ketua Periset

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN : 0713118901
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Anggota Periset 1

Nama : Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN : 0728129001
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Anggota Periset 2

Nama : Lia Dwi Hartati
NPM : 18.1.01.10.0015
Program Studi : PGSD
Jabatan : Mahasiswa/ Anggota 1

Nama : Dyah Ajeng Candrawaty
NPM : 18.1.01.10.0037
Program Studi : PGSD
Jabatan : Mahasiswa/ Anggota 2

Dipindai dengan CamScanner

Nama	: Arim Septiawan
NPM	: 18.1.01.10.0044
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 3
Nama	: Yuliana Novitasari
NPM	: 18.1.01.10.0065
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 4
Nama	: Ravinda Mahendri
NPM	: 19.1.01.10.0013
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 5

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kediri, 2 November 2021
Ketua LPPM,

Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN. 0028016701

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 13. Permohonan Izin Penelitian di SDN 1 Bendo Tulungagung

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status "*Terakreditasi Baik Sekali*"
SK BAN PT Nomor 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021
Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat(LPPM)
Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)
Telp.: (0354) 771576, 771503, 771495 Fax. (0354) 771576
Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 131/B/LPPM-UNPKd/XI/2021
Lampiran : -
Hal : *Permohonan ijin melakukan penelitian*

Kepada Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bendo.
di : Jl. Raya Cabe, No.11, Desa Bendo, Kecamatan Gondang, Kab. Tulungagung, 66263.

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN : 0028016701
Jabatan : Ketua LPPM UN PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bendo, agar dapat melaksanakan tugas penelitian yang berjudul ***"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C Bagi Siswa Kelas IV SD"***,Adapun identitas dosen dan mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN : 0725076201
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Ketua Periset

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN : 0713118901
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Anggota Periset 1

Nama : Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN : 0728129001
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Anggota Periset 2

Nama : Lia Dwi Hartati
NPM : 18.1.01.10.0015
Program Studi : PGSD
Jabatan : Mahasiswa/ Anggota 1

Nama : Dyah Ajeng Candrawaty
NPM : 18.1.01.10.0037
Program Studi : PGSD
Jabatan : Mahasiswa/ Anggota 2

Dipindai dengan CamScanner

Nama	: Arim Septiawan
NPM	: 18.1.01.10.0044
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 3
Nama	: Yuliana Novitasari
NPM	: 18.1.01.10.0065
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 4
Nama	: Ravinda Mahendri
NPM	: 19.1.01.10.0013
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 5

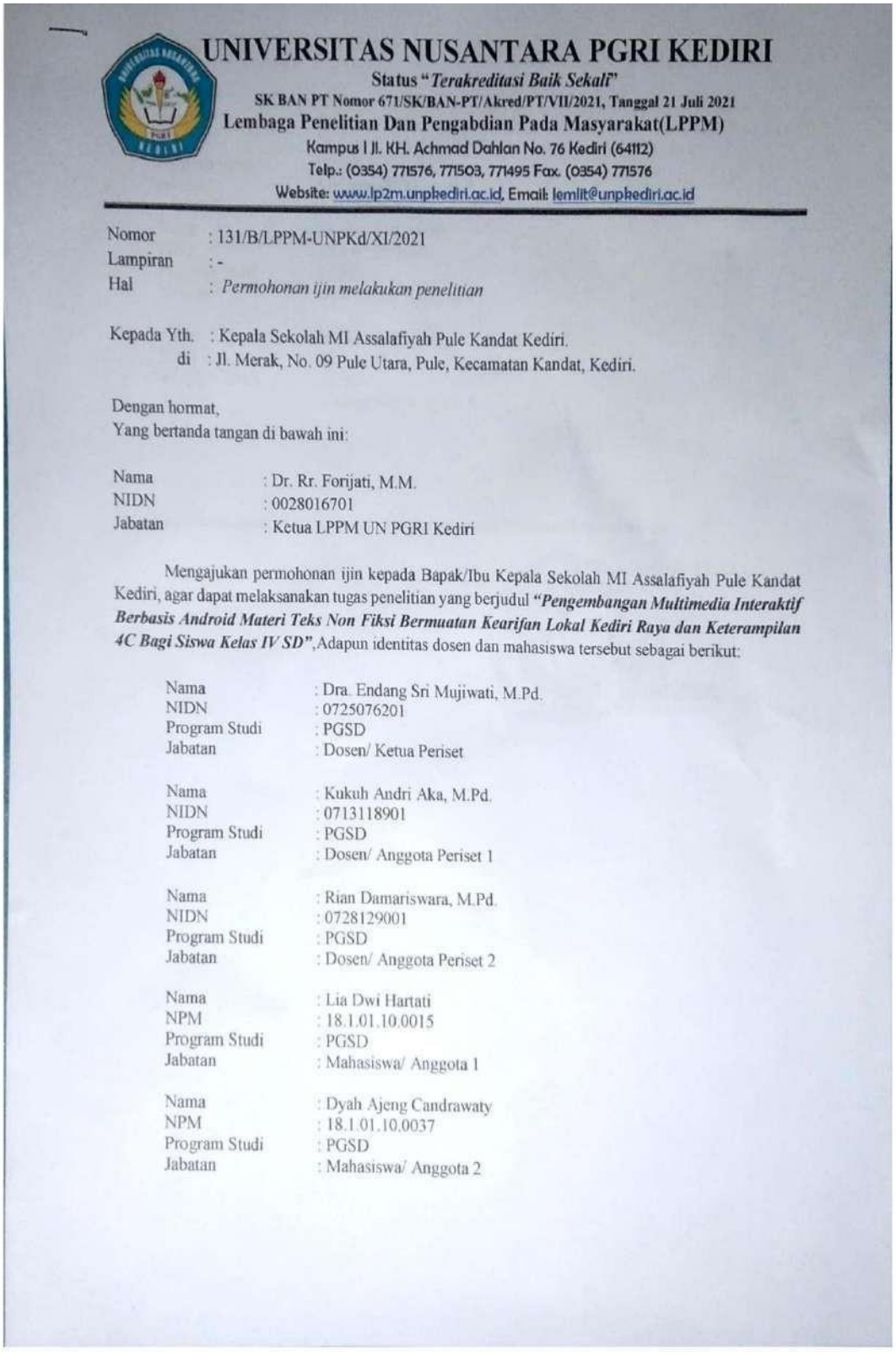
Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kediri, 2 November 2021
Ketua LPPM,

Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN. 0028016701

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 14. Permohonan Izin Penelitian di MI Assalafiyah Pule Kediri



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status "*Terakreditasi Baik Sekali*"
SK BAN PT Nomor 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021
Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat(LPPM)
Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)
Telp.: (0354) 771576, 771503, 771495 Fax. (0354) 771576
Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 131/B/LPPM-UNPKd/XI/2021
Lampiran : -
Hal : *Permohonan ijin melakukan penelitian*

Kepada Yth. : Kepala Sekolah MI Assalafiyah Pule Kandat Kediri.
di : Jl. Merak, No. 09 Pule Utara, Pule, Kecamatan Kandat, Kediri.

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN : 0028016701
Jabatan : Ketua LPPM UN PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah MI Assalafiyah Pule Kandat Kediri, agar dapat melaksanakan tugas penelitian yang berjudul ***"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C Bagi Siswa Kelas IV SD"***,Adapun identitas dosen dan mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN : 0725076201
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Ketua Periset

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN : 0713118901
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Anggota Periset 1

Nama : Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN : 0728129001
Program Studi : PGSD
Jabatan : Dosen/ Anggota Periset 2

Nama : Lia Dwi Hartati
NPM : 18.1.01.10.0015
Program Studi : PGSD
Jabatan : Mahasiswa/ Anggota 1

Nama : Dyah Ajeng Candrawaty
NPM : 18.1.01.10.0037
Program Studi : PGSD
Jabatan : Mahasiswa/ Anggota 2

Digitalized dengan CamScanner

Nama	: Arim Septiawan
NPM	: 18.1.01.10.0044
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 3
Nama	: Yuliana Novitasari
NPM	: 18.1.01.10.0065
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 4
Nama	: Ravinda Mahendri
NPM	: 19.1.01.10.0013
Program Studi	: PGSD
Jabatan	: Mahasiswa/ Anggota 5

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kediri, 2 November 2021
Ketua LPPM

Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN. 0028016701

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 15. Rekap Penilaian Pengetahuan SD Laboratorium UN PGRI Kediri

1. Penilaian Pengetahuan Tahu Takwa

No.	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	50	50	100	
3.	Ibraheem Shah Jahan	30	50	80	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	50	50	100	
6.	Leandra Felix Setiawan	50	50	100	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	40	50	90	
8.	Naiya Aisyahni	40	50	90	
9.	Owen Songko Putra	30	50	-	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	40	50	90	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	30	50	80	

2. Penilaian Pengetahuan Candi Surowono

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	50	50	100	
3.	Ibraheem Shah Jahan	50	50	100	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	50	50	100	
6.	Leandra Felix Setiawan	40	50	90	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	30	50	80	
8.	Naiya Aisyahni	50	50	100	
9.	Owen Songko Putra	20	50	70	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	40	50	90	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40	50	90	

3. Penilaian Pengetahuan Batik Tutur

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	50	50	100	
3.	Ibraheem Shah Jahan	50	50	100	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	50	50	100	
6.	Leandra Felix Setiawan	40	50	90	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	40	50	90	
8.	Naiya Aisyahni	40	50	90	
9.	Owen Songko Putra	30	50	80	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	50	50	100	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	30	50	80	

4. Penilaian Pengetahuan Candi Penataran

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	40	50	90	
2.	Hector Akram Wicasa	40 ✓	50	90	
3.	Ibraheem Shah Jahan	40 ✓	50	90	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50 ✓	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	40 ✓	50	90	
6.	Leandra Felix Setiawan	40	50	90	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	20	50	70	
8.	Naiya Aisyahni	40	50	90	
9.	Owen Songko Putra	30	50	80	
10.	Radhika Putra Arsakha	50 ✓	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	20 ✓	50	70	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40 ✓	50	90	

5. Penilaian Pengetahuan Jamasan Tombak Kyai Upas

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	40	50	90	
2.	Hector Akram Wicasa	30	50	80	
3.	Ibraheem Shah Jahan	20	50	70	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	40	50	90	
6.	Leandra Felix Setiawan	30	50	80	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	30	50	80	
8.	Naiya Aisyahni	20	50	70	
9.	Owen Songko Putra	20	50	70	
10.	Radhika Putra Arsakha	20	50	70	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	40	50	90	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40	50	90	

6. Penilaian Pengetahuan Ayam Lodho

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	40	50	90	
3.	Ibraheem Shah Jahan	50	50	100	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	40	50	90	
6.	Leandra Felix Setiawan	30	50	80	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	30	50	80	
8.	Naiya Aisyahni	40	50	90	
9.	Owen Songko Putra	20	50	70	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	40	50	90	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	20	50	70	

7. **Penilaian Pengetahuan Upacara Larung Sembonyo**

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	20	50	70	
3.	Ibraheem Shah Jahan	30	50	80	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	40	50	90	
6.	Leandra Felix Setiawan	40	50	90	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	40	50	90	
8.	Naiya Aisyahni	40	50	90	
9.	Owen Songko Putra	20	50	70	
10.	Radhika Putra Arsakha	30	50	80	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	30	50	80	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40	50	90	

8. **Penilaian Pengetahuan Alen – Alen**

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	50	50	100	
3.	Ibraheem Shah Jahan	50	50	100	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	50	50	100	
6.	Leandra Felix Setiawan	50	50	100	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	50	50	100	
8.	Naiya Aisyahni	50	50	100	
9.	Owen Songko Putra	20	50	70	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	50	50	100	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40	50	90	

9. **Penilaian Pengetahuan Candi Ngetos**

No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	50	50	100	
3.	Ibraheem Shah Jahan	40	50	90	
4	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	50	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	50	50	100	
6.	Leandra Felix Setiawan	40	50	90	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	40	50	90	
8.	Naiya Aisyahni	40	50	90	
9.	Owen Songko Putra	30	50	80	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	50	100	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	40	50	90	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40	50	90	

10. Penilaian Pengetahuan Upacara Siraman Sedudo

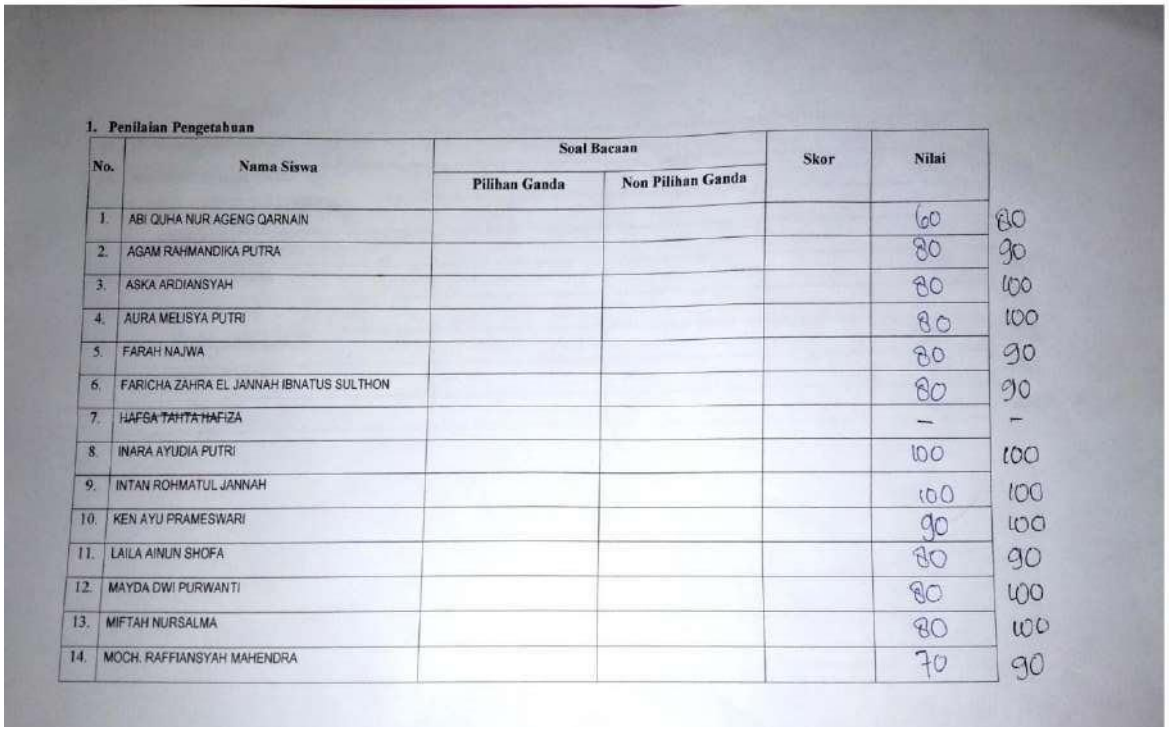
No	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda		
1.	Aura Fitri Nur Aini	50	50	100	
2.	Hector Akram Wicasa	50	90	100	
3.	Ibraheem Shah Jahan	50	90	100	
4.	Ibrahim Arshad Oxy Jatmiko Putra	50	90	100	
5.	Laskya Dyandra Haziqa	50	90	100	
6.	Leandra Felix Setiawan	40	90	90	
7.	Mahirza Nizam Jatmiko	40	90	90	
8.	Naiya Aisyahni	50	90	100	
9.	Owen Songko Putra	30	50	80	
10.	Radhika Putra Arsakha	50	90	900	
11.	Radisya Raisvan Gunawan	40	90	90	
12.	Tyaga Sava Ganendra Hutama	40	50	90	

Lampiran 16. Rekap Penilaian Pengetahuan SDN 1 Bendo

Rekap Nilai Siswa Kelas 4 dalam Aplikasi Berbasis Android Materi Teks Non Fiksi

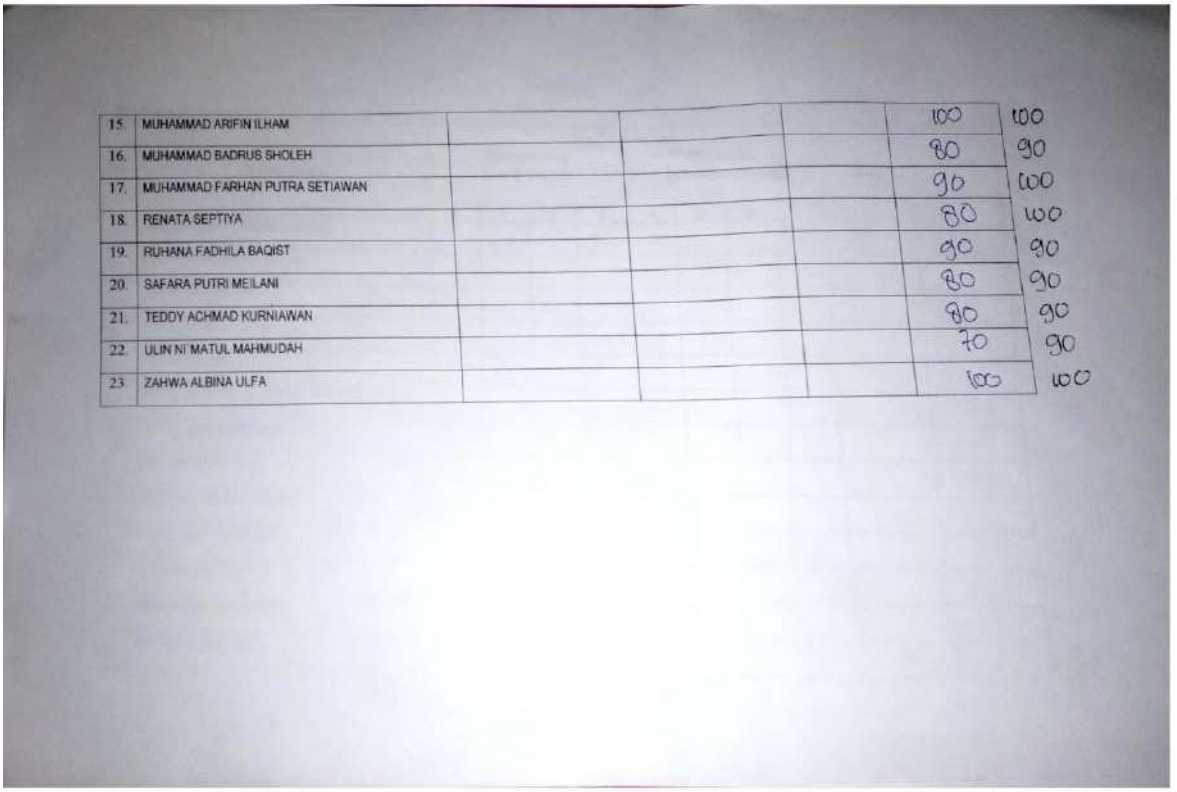
No	Nama	Kediri		Tulungagung		Trenggalek		Nganjuk		Blitar		Rata-Rata
		Tahu Takwa	Candi Surowono	Upacara Jamasan Tombak Kyai Upas	Ayam Lodho	Upacara Larung Sembonyo	Alen-Alen	Candi Ngetos	Upacara Siraman Sedudo	Batik Tutur	Candi Penataran	
1	Adena Aafiyah Febriani	100	100	90	90	100	80	70	70	80	90	**87**
2	Ahmad Ardian Adiwibowo	100	90	100	100	100	100	90	90	100	100	**97**
3	Ahmad Rafel Kurniawan	100	100	90	100	80	100	100	60	100	100	**93**
4	Ananda Ilham Nur S.	100	100	70	80	90	90	80	100	80	90	**88**
5	Anisa Putri Marianti	90	100	80	80	70	100	70	80	80	70	**82**
6	Aqila Idzni Cahyasuwarno	100	100	90	100	80	100	100	100	100	100	**97**
7	Ardiansyah Raditya P.	100	90	80	80	100	100	90	100	80	70	**89**
8	Cahyo Ramadhan W.	100	100	50	70	80	100	100	80	100	80	**86**
9	Dendi Aditya	100	100	90	80	70	100	80	70	90	70	**85**
10	Hardianto	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	**100**
11	Indi Khozainur R.	100	90	90	70	90	90	90	100	80	90	**89**
12	Marinda Adilla Putri	80	80	70	70	90	100	90	100	80	90	**85**
13	Mochamad Tri Alfin	70	100	70	100	100	60	100	100	60	70	**83**
14	Muh. Adib Fairus M.	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	**100**
15	Muh. Daffa Annafi	100	100	90	80	80	90	100	100	30	90	**86**
16	Novelita	70	70	80	100	60	80	100	80	60	50	**75**
17	Ranya Mega Ningrum	100	80	80	100	90	100	100	90	80	70	**89**
18	Risqi Nur Aziz	100	100	60	80	70	70	100	90	90	100	**86**
19	Tai Kaou Wen Efendi	100	100	100	100	100	90	100	90	100	100	**98**
20	Valeria Handoko S. W.	100	80	80	70	80	100	80	100	80	90	**86**
21	Zaki Inggir Maulana	100	90	90	80	60	90	80	70	70	100	**83**

Lampiran 17. Rekap Penilaian Pengetahuan MI Assalafiyah Pule



1. Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Soal Bacaan		Skor	Nilai	
		Pilihan Ganda	Non Pilihan Ganda			
1.	ABI QUHA NUR AGENG QARNAIN				60	80
2.	AGAM RAHMANDIKA PUTRA				80	90
3.	ASKA ARDIANSYAH				80	100
4.	AURA MELISYA PUTRI				80	100
5.	FARAH NAJWA				80	90
6.	FARICHA ZAHRA EL JANNAH IBNATUS SULTHON				80	90
7.	HAFSA TAHTA HAFIZA				–	–
8.	INARA AYUDIA PUTRI				100	100
9.	INTAN ROHMATUL JANNAH				100	100
10.	KEN AYU PRAMESWARI				90	100
11.	LAILA AINUN SHOFA				80	90
12.	MAYDA DWI PURWANTI				80	100
13.	MIFTAH NURSALMA				80	100
14.	MOCH. RAFFIANSYAH MAHENDRA				70	90



15.	MUHAMMAD ARIFIN ILHAM				100	100
16.	MUHAMMAD BADRUS SHOLEH				80	90
17.	MUHAMMAD FARHAN PUTRA SETIAWAN				90	100
18.	RENATA SEPTIYA				80	100
19.	RUHANA FADHILA BAQIST				90	90
20.	SAFARA PUTRI MEILANI				80	90
21.	TEDDY ACHMAD KURNIAWAN				80	90
22.	ULIN NI`MATUL MAHMUDAH				70	90
23.	ZAHWA ALBINA ULFA				100	100

Lampiran 18. Proposal Usul Penelitian Riset Keilmuan

SKEMA RISET: RISET MANDIRI DOSEN

PROPOSAL

PROGRAM RISET KEILMUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI TEKS NONFIKSI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA DAN KETERAMPILAN 4C BAGI SISWA KELAS IV SD

TIM PENGUSUL

KETUA	:	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. NIDN 0725076201
ANGGOTA 1	:	Kukuh Andri Aka, M.Pd. NIDN: 0713118901
ANGGOTA 2	:	Rian Damariswara, M.Pd. NIDN 0728129001
ANGGOTA 3	:	Lia Dwi Hartati NIM 18101100015
ANGGOTA 4	:	Dyah Ajeng Candrawaty NIM 18101100037
ANGGOTA 5	:	Arim Septiawan NIM 18101100044
ANGGOTA 6	:	Yuliana Novitasari NIM 18101100065
ANGGOTA 7	:	Ravinda Mahendri NIM 19101100013

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2021

HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM RISET KEILMUAN

Judul Riset	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD
Nama Rumpun Ilmu	:	Ilmu Pendidikan
SKEMA RISET MBKM	:	Riset Mandiri Dosen

Ketua Periset:

a. Nama Lengkap	:	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
b. NIDN	:	0725076201
c. Jabatan Fungsional	:	Lektor
d. Program Studi	:	PGSD
e. Nomor HP	:	081335793032
f. Alamat surel (e-mail)	:	endangsri@unpkediri.ac.id

Anggota Periset (1)

a. Nama Lengkap	:	Kukuh Andri Aka, M.Pd.
b. NIDN	:	0713118901
c. Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
d. Prodi	:	PGSD

Anggota Periset (2)

a. Nama Lengkap	:	Rian Damariswara, M.Pd.
b. NIDN	:	0728129001
c. Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
d. Prodi	:	PGSD

Anggota Mahasiswa (1)

a. Nama Lengkap	:	Lia Dwi Hartati
b. NIM	:	18101100015
c. Prodi	:	PGSD
d. Semester	:	7

Anggota Mahasiswa (2)

a. Nama Lengkap	:	Dyah Ajeng Candrawaty
b. NIM	:	18101100037
c. Prodi	:	PGSD
d. Semester	:	7

Anggota Mahasiswa (3)

a. Nama Lengkap	:	Arim Septiawan
b. NIM	:	18101100044
c. Prodi	:	PGSD
d. Semester	:	7

Anggota Mahasiswa (4)

a. Nama Lengkap	:	Yuliana Novitasari

b. NIM	:	18101100065
c. Prodi	:	PGSD
d. Semester	:	7

Anggota Mahasiswa (5)

a. Nama Lengkap	:	Ravinda Mahendri
b. NIM	:	19101100013
c. Prodi	:	PGSD
d. Semester	:	5

Usulan Anggaran : Rp. 95.500.000,00

Kediri, 27 Agustus 2021

Mengetahui,
Dekan,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIP. 19680906 1994 03 2001

Ketua Periset,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIY. 18703010[illegible]05

Menyetujui
Ketua Lembaga Pengusul,

Dr. Rr. Porijati, M.M.
NIP. 19670128 1992 03 2001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iv
RINGKASAN 1
BAB 1. PENDAHULUAN 2
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA 4
BAB 3. METODE RISET 8
BAB 4. LUARAN 12
BAB 5. RENCANA ANGGARAN DAN BIAYA 16
BAB 6. DAFTAR PUSTAKA 18
LAMPIRAN 1 Surat Pernyataan Orisinalitas Usulan 20
LAMPIRAN 2 Dokumen kerjasama mitra 21
LAMPIRAN 3 Biodata Ketua dan Anggota Periset 22
LAMPIRAN 4 Susunan Organisasi Tim Riset dan Pembagian Tugas 32
LAMPIRAN 5 Dokumen Pendukung Sudah Melaksanakan Kegiatan MBKM 37
LAMPIRAN 6 SK dan Surat Tugas Pelaksanaan MBKM UNP Kediri 39
LAMPIRAN 7 KTM dan Transkip Mahasiswa 45

RINGKASAN

Penelitian dan pengembangan multimedia media interaktif berbasis android sebagai jawaban atas permasalahan pembelajaran jarak jauh karena pandemi covid-19, ciri dari pembelajaran di era 4.0, upaya pengenalan kearifan lokal kepada siswa, dan persiapan siswa hidup di abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan bertujuan pada tiga hal yakni untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis android bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C siswa kelas IV SD.

Selama proses penelitian, dosen, mahasiswa, dan mitra akan terlibat pada tahapan pengembangan yang telah ditentukan, dari proses tersebut diharapkan memunculkan suatu portofolio/rekam kegiatan praktik terbaik yang dilakukan oleh tim peneliti yang memiliki fokus model pembelajaran MBKM penelitian/riset.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. **Model pengembangannya menggunakan model Rowntree**. Model tersebut, terdiri dari tiga tahap yakni perencanaan, pengembangan, dan evaluasi (Prawiradilaga, 2008:48).

Luaran kegiatan ini adalah: (1) Panduan Aktivitas Kegiatan (Rancangan Pembelajaran Semester/RPS) MBKM model pembelajaran penelitian/riset selama satu semester bagi mahasiswa, di dalamnya memuat pola rekognisi mata kuliah sejumlah minimal 20 sks secara pola structure form atau free form, (2) Rekomendasi rekonstruksi/pembentukan mata kuliah pilihan yang memiliki relevansi capaian pembelajaran (CP) dengan Aktivitas Kegiatan (RPS) MBKM penelitian/riset (sebagai bahan rekognisi pola free form) (lampiran 5), (3) Surat Keputusan Rektor tentang penetapan hasil rekognisi/pengakuan sks bagi mahasiswa anggota tim yang melaksanakan MBKM penelitian/riset pada penelitian ini, (4) Publikasi pada International Journal of Interactive Mobile Technologies (Q3), (5) Multimedia interaktif berbasis android bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C siswa kelas IV SD yang layak, praktis, dan efektif. Luaran Tambahan yang ditargetkan pada penelitian ini adalah: (1) Granted HKI Multimedia Interaktif, (2) Video Pelaksanaan MBKM model Pembelajaran Penelitian/Riset, (3) Publikasi Media masa Pelaksanaan MBKM model Pembelajaran Penelitian/Riset.

BAB 1. PENDAHULUAN

Penggunaan multimedia interaktif pada era industri 4.0 menjadi suatu keharusan dalam dunia pendidikan. Hal ini diperkuat dengan adanya pandemi covid-19 yang memaksa siswa untuk belajar di rumah, sedangkan guru harus menyiapkan media yang bisa digunakan siswa di mana pun dan kapan pun. Multimedia interaktif yang dapat diakses siswa dengan mudah, di mana pun, dan kapan pun yakni multimedia interaktif berbasis android. Penggunaan sistem *android* bertujuan mempermudah siswa dalam belajar di ponsel pintar masing-masing siswa. *Android* merupakan modifikasi dari kernel Linux (Andry, 2011).

Materi yang dimuat dalam multimedia interaktif berbasis android adalah materi teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Teks nonfiksi adalah teks yang dibuat berdasarkan hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau bisa juga disebut fakta (Amelia dan Makmuriyanti, 2019). **Apabila dijadikan kebiasaan, membaca teks nonfiksi dapat membuat pembaca lebih cerdas** (Goodwin & Miller, 2012).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Lab. UNP Keidir, ditemukan lima permasalahan. Pertama, siswa kurang memahami isi teks nonfiksi. Penyebabanya siswa kurang termotivasi dalam membaca dikarenakan penguasaan kosakata yang minim, sajian teks kurang menarik, isi teks tidak membangkitkan konsep pikiran siswa, dan penyampaian guru masih monoton. Kedua, guru hanya menuntut siswa untuk memahami teks, siswa sekedar mengetahui informasi dan tidak dilibatkan dalam suatu diskusi atau kegiatan dari informasi yang telah didapatkan. Ketiga, isi teks kurang kontekstual sehingga siswa kebingungan maksud dari isi teks. Keempat, minimnya materi atau penjelasan mengenai teks nonfiksi yang disajikan. Kelima, minimnya soal latihan yang diberikan berkaitan dengan teks nonfiksi.

Kelima permasalahan tersebut, mengharuskan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C siswa kelas IV SD. Muatan kearifan lokal bertujuan agar siswa mudah memahami teks nonfiksi secara lebih kontekstual. Jadi, siswa tidak hanya dituntut memahami isi teks, melainkan ada upaya dari siswa untuk menghargai, dan mengangkat kearifan lokal sehingga mampu menjadi inspirasi bagi siswa untuk terus berkreasi dan menciptakan kearifan lokal yang baru. Kearifan lokal yang dipilih yakni meliputi: Kediri, Nganjuk, Blitar, Tulungagung, dan Trenggalek.

Selain memuat kearifan lokal, multimedia interaktif berbasis android juga memuat keterampilan 4C. Keterampilan 4C merupakan keterampilan yang digunakan pada abad ke-21, meliputi: *critical thinking* (berpikir kritis), *creative* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Penerapan 4C pada multimedia interaktif mendorong siswa agar menjadi siswa yang siap menjawab tantangan hidup di abad ke-21.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian dan pengembangan multimedia media interaktif berbasis android sebagai jawaban atas permasalahan pembelajaran jarak jauh karena pandemi covid-19, ciri dari pembelajaran di era 4.0, upaya pengenalan kearifan lokal kepada siswa, dan persiapan siswa hidup di abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan bertujuan pada tiga hal yakni untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis android bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C siswa kelas IV SD.

Selama proses penelitian, dosen, mahasiswa, dan mitra akan terlibat pada tahapan pengembangan yang telah ditentukan, dari proses tersebut diharapkan memunculkan suatu portofolio/rekam kegiatan praktik terbaik yang dilakukan oleh tim peneliti yang memiliki fokus model pembelajaran MBKM penelitian/riset.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010:52). Hal tersebut, didukung oleh Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya.

Komponen multimedia interaktif menurut Sutopo (2003:8-14) meliputi: teks, *image*, animasi, audio, *fullmotion* dan *live video* serta interaktif link. Selain memiliki komponen, multimedia interaktif memiliki berbagai model. Model-model multimedia interaktif berupa *drill, tutorial*, simulasi, dan *intructional games* Darmawan (2012:59-66).

Kelebihan multimedia interaktif menurut Munadi (2013:152-153) sebagai berikut.

a) Interaktif, siswa dapat belajar mandiri dan melibatkan siswa secara auditif, visual, dan kinetik sehingga mudah dimengerti.
b) Memberikan bantuan kepada siswa yang lamban dalam menerima materi pembelajaran karena dapat dipelajari secara mandiri dan diulang berkali-kali.
c) Meningkatkan motivasi belajar.

d) Memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa dengan cepat.
e) Kontrol sepenuhnya berada pada pengguna.

Kekurangan multimedia interaktif sebagai berikut.

a) Adanya hak cipta program yang menyebabkan keterbatasan akses.
b) Tingkat kompleksitas program menjadi hambatan bagi pengguna.
c) Kurang terstrukturnya informasi yang diperoleh.

2. Android

Salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada ponsel pintar adalah *Android*. *Android* adalah merupakan modifikasi dari kernel Linux (Andry, 2011). Hal tersebut, diperkuat oleh pendapat DiMarzio (2008), *Android* merupakan sebuah sistem operasi berbasis Java yang beroperasi pada kernel Linux 2.6. Safaat (2012) menambahkan bahwa *android* merupakan generasi baru plaform mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Tujuan pembuatan *Android* adalah untuk menyediakan *platform* yang terbuka sehingga memudahkan orang mengakses internet menggunakan telepon seluler. Selain itu, *Android* juga dirancang untuk memudahkan pengembang membuat aplikasi dengan batasan yang minim sehingga kreativitas pengembang menjadi lebih berkembang. (Andry, 2011) *Android* memiliki beberapa versi. Versi *Android* yang dijadikan *platform* pengembang *game* Edunvi adalah sebagai berikut: a) *gingerbread* (2.3), b) *honeycomb* (3.0-3.2), c) *ice Cream Sandwich* (3.2-4.0), d) *jellybean* (4.1), e) *kitkat* (4.4), f) *Lollipop* (5.0), dan g) *Marshmallow* (6.0)

3. Teks Nonfiksi

Teks nonfiksi adalah teks yang dibuat berdasarkan hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau bisa juga disebut fakta (Amelia dan Makmuriyanti, 2019). Tampubolon (1978:162) menambahkan bahwa teks nonfiksi berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, hukum, politik, agama, sejarah, biografi, autobiografi, kritik, propaganda, dan matematik.

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*), dan lokal (*local*). Secara umum maka *local wisdom* (kearifan lokal) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Sibarani (2012:114) memaparkan bahwa kearifan lokal adalah

kebijaksanaan dan pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tananan kehidupan masyarakat. Sibarani menambahkan bahwa ada lima dimensi kultural dalam kearifan lokal yakni pengetahuan lokal, keterampilan lokal, sumber daya lokal, budaya, dan proses sosial lokal.

Berdasarkan pengertian kearifan lokal, maka dapat diketahui ciri-ciri kearifan lokal. Moendardjito dalam Ayatrohaedi (1986:40-41) mengungkapkan ciri-ciri kearifan lokal, sebagai berikut.

a. Mampu bertahan terhadap budaya luar.
b. Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
c. Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
d. Mempunyai kemampuan mengendalikan.
e. Mampu memberi arah pada perkembangan budaya.

5. Keterampilan 4C

Keterampilan 4C meliputi *critical thinking* (berpikir kritis), *creative* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Zubaidah (2018:3) kemampuan seseorang untuk dapat mencermati dan mencari solusi atas segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya. Kreatif yakni kemampuan seseorang untuk mencipta sesuatu. Munandar dalam Sumarno (2013:438) memaparkan ciri-ciri berpikir kreatif yaitu: mencetuskan banyak ide, banyak menyelesaikan masalah, memberikan banyak cara atau saran, mengubah pemikiran, melahirkan sesuatu yang baru, memikirkan cara yang tidak lazim, dan merinci suatu gagasan menjadi lebih menarik. Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih sehingga pesan dapat dipahami. Zubaidah (2018:10) menambahkan komunikasi merupakan proses transmisi informasi, gagasan, emosi, serta keterampilan dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, grafis, atau angka. Kolaborasi yakni seseorang bekerja bersama dengan orang lain. Kouzes dan Posner (2007:223) mengatakan bahwa kepemimpinan tidak dilakukan sendiri, melainkan membutuhkan bantuan dari kelompok. Johnson (2012) mengemukakan kolaborasi memiliki unsur dasar yaitu:1) saling ketergantungan, adanya interaksi antaranggota, 3) tanggung jawab masing-masing anggota, 4) terdapat komunikasi, pembuat keputusan, dan kepercayaan, 5) sama-sama berproses untum berpikir kreatif.

6. Roadmap Penelitian

Adapun *roadmap* penelitian sebagai berikut.



7. Pengalaman dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Semester gasal tahun ajaran 2020/2021, UNP Kediri, melalui bidang akademik telah memberi instruksi bahwa program studi harus mulai menyiapkan reorieantasi dokumen kurikulum berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Sepanjang tahun 2020, bidang akademik telah menyiapkan beberapa pedoman mutakhir berbasis MBKM. Beberapa pedoman tersebut antara lain adalah: (1) Peraturan Rektor tentang Mekanisme Penyusunan Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Universitas, Fakultas, dan Prodi di UNP Kediri tahun 2020; (2) Peraturan Rektor tentang Peraturan Akademik UNP Kediri tahun 2020; (3) Peraturan Rektor tentang Rekognisi Akademik tahun 2020; (4) Peraturan Rektor tentang Pedoman Pengembangan Kurikulum Program Studi tahun 2020; (5) Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) tahun 2020 sebagai dasar pelaksanaan MBKM di UNP Kediri; (6) Pedoman Operasional Baku dan panduan aktivitas MBKM asistensi mengajar (mengajar di sekolah), pertukaran pelajar, dan magang.

Pada semester genap 2020/2021 UNP Kediri telah menyelenggarkan MBKM asistensi mengajar (mengajar di sekolah), pertukaran pelajar, dan magang. Salah satu tim pengusul atas nama Kukuh Andri Aka, M.Pd. adalah sebagai ketua program studi PGSD, ditunjuk untuk melaksanakan program MBKM (1) Asistensi Mengajar (mengajar di sekolah) dan mengembangkan aktivitas kegiatannya (di dalamnya juga terdapat kegiatan penelitian tindakan kelas yang memiliki unsur riset) (Terlampir) serta menjalin kemitraan dengan beberapa sekolah, selain itu, secara personal anggota tim pengusul atas nama tersebut juga menjadi dosen pembimbing pertukaran mahasiswa prodi PGSD dalam rangka MBKM pada semester genap 2020/2021.

Pada semester gasal 2021/2022 ini, ketua peneliti atas nama Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. juga didapuk sebagai sekretaris tim pengelola Hibah Kerja Sama Kurikulum dan Implementasi (KSKI) Merdeka Belajar-Kampus Kemendikbud (Dokumen Pendukung terlampir).

Secara umum fokus model pembelajaran MBKM yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah penelitian/rist, dimana baik (1) peraturan rektor, (2) kurikulum prodi, (3) praktik baik penilaian dan rekognisi MBKM pernah dilakukan oleh UNP Kediri, khususnya anggota tim proposal ini pada tahun ajaran 2020/2021.

BAB 3. METODE RISET

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. **Model pengembangannya menggunakan model Rowntree**. Model tersebut, terdiri dari tiga tahap yakni perencanaan, pengembangan, dan evaluasi (Prawiradilaga, 2008:48).

Tahap perencanaan, peneliti dalam tahap ini melibatkan dosen PGSD yang mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia dalam kegiatan FGD. Peneliti mencari kearifan lokal Kediri Raya yakni dari Kabupaten dan Kota Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Blitar, Kabupaten Tulungagung, dan Kabupaten Trenggalek. Kearifan lokal yang diambil dapat berupa benda dan nonbenda yang menarik, langka, dan ikonik. Selanjutkan, didiskusikan pada FGD untuk menentukan kearifan lokal yang dimuat dalam multimedia interaktif berbasis android.

Tahap pengembangan, dilakukan dalam empat langkah. Pertama, peneliti menyusun materi teks nonfiksi pada multimedia interaktif. Kedua, peneliti mengembangan teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Ketiga, peneliti mengembangkan permaianan sebagai bahan latihan memuat keterampilan 4C. Keempat, menyusun *layout* multimedia interaktif terdiri dari materi teks nonfiksi, teks nonfiksi memuat kearifan lokal, dan latihan soal. Berdasarkan keempat langkah tersebut, tercipta prototipe multimedia interaktif berbasis android materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya untuk meningkatkan keterampilan 4C siswa kelas IV SD.

Tahap evaluasi, dilakukan dalam dua tahap. Pertama, prototipe yang telah dikembangkan dilakukan *self evaluation*. Peneliti mengidentifikasi kembali prototipe yang telah dikembangkan. Jika ditemukan ketidaksesuaian maka dilakukan perbaikan. Kedua, prototipe setelah dievaluasi oleh diri sendiri, maka dilakukan *expert review*. *Expert Review* yakni peninjauan prototipe oleh ahli media dan pembelajaran Bahasa Indonesia. Jika ditemukan ketidaksesuaian maka dilakukan perbaikan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Laboratorium School UNP Kediri Pemilihan SD tersebut, karena bertujuan meningkatan ketercapaian kompetensi dan sebagai pilot project penerapan multimedia interaktif bermuatan keterampilan 4C di sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan tes. Angket dalam penelitian ada tiga yakni angket validasi media, validasi kesesuaian media dengan perangkat pembelajaran (validasi materi), dan respon guru. Angket validasi media berisi

pertanyaan yang mengarah pada konstruksi multimedia interaktif berbasis android. Angket validasi kesesuaian media dengan perangkat pembelajaran berisi sinkronisasi kontruksi multimedia interaktif dengan perangkat pembelajaran sehingga tidak melenceng jauh dari tujuan pembelajaran. Angket respon guru berisi pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan media sehingga media yang dikembangkan tidak menimbulkan masalah bagi guru. Angket validasi media dan materi digunakan untuk menjawab kelayakan multimedia interaktif berbasis android. Angket respon guru digunakan untuk menjawab respon guru atas penggunaan multimedia interaktif berbasis android.

Selain menggunakan instrumen angket, juga menggunakan tes. Tes digunakan sebagai tolak ukur kemampuan siswa selama menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Tes digunakan untuk menjawab keefektifan multimedia interaktif berbasis android melalui **penelitian tindakan kelas (PTK).**

Analisis data yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang bersumber dari komentar dan saran validator yang terdapat pada angket validasi.

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penilaian validator dan hasil tes siswa. Adapun analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Tingkat validitas instrumen diambil dari hasil validasi instrumen melalui validasi ahli, dengan rumus sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\sum Vah}{2}$$

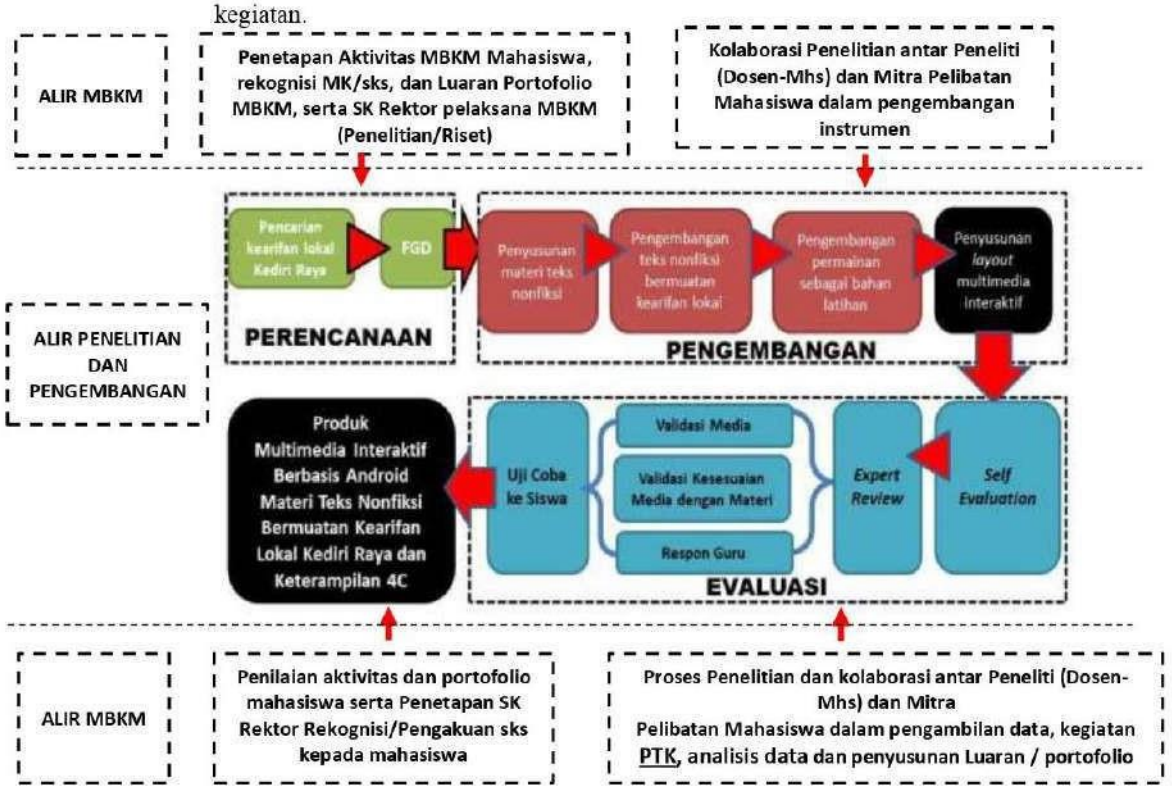
Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal (sumber: Akbar, 2013:82).

Berikut **diagram alir penelitian** dari proses perencanaan sampai laporan kegiatan.



Berikut Jadwal Penelitian berikut ini dalam kerangka kegiatan satu semester.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Bulan ke-					
		1	2	3	4	5	6
1	Pencarian kearifan lokal Kediri Raya	X					
2	FGD Penyusunan bahan kearifan lokal	X					
3	Penetapan POB, Aktivitas MBKM Mahasiswa, rekognisi MK/sks, dan Luaran Portofolio MBKM (Penelitian/Riset)	X					
4	Penyusunan materi teks nonfiksi		X				
5	Pengembangan teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal		X				
6	Pengembangan permainan dalam multimedia interaktif		X				
7	Penyusuan *layout*		X				

8	Self evaluation			X			
9	Expert review: ahli Media			X			
10	Expert review: ahli Media			X			
11	Expert review: respon guru				X		
12	Uji coba ke siswa				X	X	
13	Penyusunan artikel				X	X	
14	Publikasi artikel					X	
15	Pengajuan HKI					X	
16	FGD Penilaian aktivitas dan portofolio mahasiswa serta Penetapan SK Rektor Rekognisi/Pengakuan sks kepada mahasiswa						X
17	Penyusunan laporan						X

Indikator ketercapaian penelitian ini adalah: (1) Tersedianya multimedia interaktif berbasis android bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C siswa kelas IV SD yang layak, praktis, dan efektif; (2) terselengaranya kegiatan MBKM model pembelaran penelitian/riset pada mahasiswa anggota tim yang ditetapkan oleh SK rektor dan diakui kegiatannya pada sks program studi diakhir kegiatan (SK Rektor); (3) Tersedianya POB yang mutakhir MBKM model pembelajaran penelitian/riset, dan (4) tersedianya panduan aktivitas kegiatan (RPS), portofolio, dan pedoman penelitian MBKM model pembelajaran penelitian/riset.

BAB 4. LUARAN

Luaran Wajib yang ditargetkan pada penelitian ini adalah:

1. Panduan Aktivitas Kegiatan (Rancangan Pembelajaran Semester/RPS) MBKM model pembelajaran penelitian/riset selama satu semester bagi mahasiswa, di dalamnya memuat pola rekognisi mata kuliah sejumlah minimal 20 sks secara pola *structure form* atau *free form*.
2. Rekomendasi rekonstruksi/pembentukan mata kuliah pilihan yang memiliki relevansi capaian pembelajaran (CP) dengan Aktivitas Kegiatan (RPS) MBKM penelitian/riset (sebagai bahan rekognisi pola *free form*)
3. Surat Keputusan Rektor tentang penetapan hasil rekognisi/pengakuan sks bagi mahasiswa anggota tim yang melaksanakan MBKM penelitian/riset pada penelitian ini.
4. Publikasi pada International Journal of Interactive Mobile Technologies (Q3) dan Jurnal Pendidikan Dasar Nusnatara (S4)
5. Multimedia interaktif berbasis android bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C siswa kelas IV SD yang layak, praktis, dan efektif.

Luaran Tambahan yang ditargetkan pada penelitian ini adalah:

1. Granted HKI Multimedia Interaktif
2. Video Pelaksanaan MBKM model Pembelajaran Penelitian/Riset
3. Publikasi Media masa Pelaksanaan MBKM model Pembelajaran Penelitian/Riset

Rancangan Panduan Aktivitas Kegiatan (Rancangan Pembelajaran Semester/RPS)
MBKM model pembelajaran penelitian/riset

Nama Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tim Pengisi : 1. Kukuh Andri Aka, M.Pd. (Kaprodi)
2. Nurita Primasatya, M.Pd. (Tim)
3. Kharisma Eka Putri, M.Pd. (Tim)
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. (Tim)

A. Profil Prodi	:	Peneliti Pemula atau Asisten Peneliti yang mampu memecahkan permasalahan pendidikan dan menghasilkan inovasi yang teruji untuk peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar
B. Bentuk Moda Merdeka Belajar yang Ditetapkan Prodi	:	Penelitian/Riset
C. CP Prodi yang Mendukung Profil	:	S9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; P6. Menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian yang dapat memformulasikan penyelesaian permasalahan pendidikan di sekolah dasar; P8. Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal; KU4. Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tingg; KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di 5 bidang, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. KK4. Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar; KU9 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan,dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; KK5. Mampu merancang, melaksanakan, menganalsis dan menindaklanjuti evaluasi proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar; KK6. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian bidang pendidikan SD secara ilmiah dan melaporkan serta mempublikasikan.
D. Indikator	:	1. Mahasiswa dapat menerapkan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki mutu pembelajaran di sekolah dasar; 2. Mahasiswa dapat mengembangkan dan mengemas perangkat pembelajaran berbasis TPACK dalam bentuk portofolio, yang terdiri dari perencanaan pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran, dan lembar kerja atau penilaian autentik berbasis HOTS selama menerapkan penelitian tindakan kelas; 3. Mahasiswa mampu memublikasikan artikel ilmiah hasil penelitian tindakan kelas; 4. Mahasiswa mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan,dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi .

E. Aktivitas Belajar Mahasiswa dan Durasi Waktu

Melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan guru pembimbing:

Aktivitas	Alokasi*) (Jam)	Keterangan
1. Mahasiswa mampu menyusun dan mengembangkan angket analisis kebutuhan untuk memperbaiki mutu pembelajaran	20	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan, Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
2. Mahasiswa mampu melaksanakan analisis kebutuhan dengan teknik triangulasi untuk memvalidasi masalah di kelas	10	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan
3. Mahasiswa mampu merumuskan gagasan/inovasi dalam bentuk penelitian tindakan kelas untuk mengatasi masalah pembelajaran	20	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan, Pengembangan Literasi ke-SD-an
4. Mahasiswa mampu mengembangkan perangkat ajar yang terdiri dari perencanaan pembelajaran, bahan pembelajaran, dan media pembelajaran untuk menerapkan gagasan/inovasi pembelajaran	90	Rekognisi MK Pengembangan Literasi ke-SD-an, Multimedia, PLP 2
5. Mahasiswa mampu mengembangkan instument penelitian	75	MK Metodologi Penelitian Pendidikan
6. Mahasiswa mampu mengambil data penelitian secara tepat	80	Free form
7. Mahasiswa mampu melaksanakan inovasi pembelajaran di kelas dalam siklus PTK.	75	Rekognisi MK Multimedia, PLP 2
8. Mahasiswa mampu mengembangkan lembar kerja atau perangkat penilaian autentik berbasis HOTS di kelas	20	Rekognisi MK PLP 2
9. Mahasiswa mampu melaksanakan proses penilaian autentik pembelajaran	10	Rekognisi MK PLP 2
10. Mahasiswa mampu menganalisis hasil penelitian (tindakan kelas) pada setiap siklus	40	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan, Pengembangan Literasi ke-SD-an, PLP 2, Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
11. Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah hasil penerapan inovasi pembelajaran di kelas	55	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan, Pengembangan Literasi ke-SD-an, Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
12. Mahasiswa mampu mempublikasikan artikel ilmiah dalam jurnal nasional terakreditasi nasional *(mulai mencari jurnal, menentukan level Sinta, menata ulang artikel sesuai cetakan jurnal, menggunakan reference manager, unggah/submit jurnal, membuat akun, mengecek email, merevisi artikel, berkommikasi dnegan editor)*	95	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan, Pengembangan Literasi ke-SD-an, Multimedia, Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
13. Mahasiswa mampu menghindari bentuk-bentuk plagiasi	40	Rekognisi MK Metodologi Penelitian Pendidikan, Pengembangan Literasi ke-SD-an, Multimedia,

				Pengembangan Kepustakaan Populer
		14. Mahasiswa mampu menyusun laporan perkembangan setiap aktivitas dalam bentuk FGD dengan dosen dan guru	100	Rekognisi MK Pengembangan Literasi ke-SD-an, PLP 2
		15. Mahasiswa Mampu menyusun portofolio kinerja diri (penilaian diri sendiri, teman sejawat, guru sekolah, dan dosen pembimbing)	90	Rekognisi MK Pengembangan Literasi ke-SD-an, PLP 2, Pengembangan Kepustakaan Populer, Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
		16. Mahasiswa mampu menjadi pembimbing ekstrakurikuler pramuka	45	Rekognisi MK Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
		17. Mampu berkomunikasi secara efektif dengan guru, wakil sekolah, kepala sekolah, dosen pembimbing, dan antar mahasiswa	40	Rekognisi MK PLP 2, Pengembangan Kepustakaan Populer, Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah
			907 Jam	
1. Dalam PT	:	(aktivitas nomor 1, 9, 10, 11, 12, dan 13)		
2. Luar PT	:	(aktivitas nomor 2 s.d. 8, 14, 15, dan 16)		
F. Total Alokasi Waktu	:	765 jam, ekuivalen dengan 17 sks -) 1 sks = 170 menit x 16 minggu/pertemuan = 2720 menit = 45 jam x 20 sks = 907 jam -) 907 jam/8 jam/hari kerja = 113 hari kerja = 4,5 bulan (asumsi sekolah dasar, 25 hari kerja perbulan -) sehingga mahasiswa akan melaksanakan asitensi mengajar di tempat mitra selama 16 minggu atau setara dengan 4,5 bulan (3,5 bulan di sekolah 1 bulan di kampus)		
G. Luaran Merdeka Belajar untuk Bahan Rekognisi	:	Portofolio Kinerja Asisten Mengajar di Sekolah (kompilasi bukti aktivitas mahasiswa nomor 1 s.d. nomor 16)		
H. Bentuk Rekognisi	:	*Structured form* dan *free form*		
I. Rencana Mitra	:	1. SD Lab UNP Kediri		
J. *Time Line* Kerja Sama	:	a. Survei (paling lambat Agustus 2021) b. Penjajagan (paling lambat Agustus 2021) c. MoU dan MoA (paling lambat Agustus 2021)		

**) adalah alokasi waktu untuk kegiatan mandiri, kegiatan terstruktur dengan dosen pembimbing/guru/pendamping dari mitra (contoh alokasi waktu untuk mencari referensi, menyusun naskah instrumen, menyusun lembar validasi, melaksanakan wawancara, melaksanakan FGD, melaksanakan seminar/presentasi progress report, dan seterusnya)*

RINCIAN USULAN RAB — TAHUN I

Judul Riset : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD
Fokus/ Skema Riset : Riset Mandiri Dosen
Ketua Periset : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
Asal Institusi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Mitra Riset : SD Laboratorium School UNP Kediri
Total Usulan Waktu : 1 tahun

Mohon Usulan RAB dilengkapi dengan urutan mengisi Sheet sebagai berikut:
1. **Rincian (th1)**
2. **Rincian (th2)**
3. **Rincian (th3)** - *disesuaikan dengan skema RISPRO yang dipilih*

No	Komponen Biaya Riset/ Aktivitas Riset/ Justifikasi Kebutuhan	Indikator Kinerja Riset/ LUARAN	Volume	Frekuensi	Harga Satuan (Rp)	Satuan	Jumlah	Proporsi Pendanaan	
								LPDP	Mitra
								Tahun I	Tahun I
1. BIAYA LANGSUNG - Minimum 95% dari Total Biaya									
A.	**BIAYA LANGSUNG PERSONIL - Maksimum 30% dari total Pendanaan**								
Gaji/ Upah/ Honorarium									
1	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. : Ketua	[redacted]	1	6	800,000	OB	4,800,000	4,800,000	
2	Kukuh Andri Aka, M.Pd. : Anggota		1	6	700,000	OB	4,200,000	4,200,000	
3	Rian Damaliswara, M.Pd. : Anggota		1	6	700,000	OB	4,200,000	4,200,000	
4	Lia Dwi Hartati : Asisten		1	6	250,000	OB	1,500,000	1,500,000	
5	Diyah Ajeng Candraswaty : Asisten		1	6	250,000	OB	1,500,000	1,500,000	
6	Arimi Septiawan : Asisten		1	6	250,000	OB	1,500,000	1,500,000	
7	Yuliana Novitasari : Asisten		1	6	250,000	OB	1,500,000	1,500,000	
8	Ravinda Mahendri : Asisten		1	6	250,000	OB	1,500,000	1,500,000	
Sub total I.A :							**20,700,000**	**20,700,000**	**0**

No	Komponen Biaya Riset/ Aktivitas Riset/ Justifikasi Kebutuhan	Indikator Kinerja Riset/ LUARAN	Volume	Frekuensi	Harga Satuan (Rp)	Satuan	Jumlah	Proporsi Pendanaan	
								LPDP	Mitra
								Tahun I	Tahun I
B.	**BIAYA LANGSUNG NON PERSONIL**								
B.1	**Pengadaan Bahan/Peralatan Produksi/Sewa Alat**								
B.1.1	**Kegiatan A**	***contoh : Pengembangan Prototipe***							
1	Konsumsi Rapat Koordinasi Pengembangan produk	Jenis-jenis kearifan lokal Kediri Raya, jenis permainan, materi teks nonfiksi, susunan layout produk	10	15	40,000	Pcs	6,000,000	4,000,000	2,000,000
2	FGD (Instrument Penelitian dan Penetapan POB, Aktivitas MBKM Mahasiswa, rekognisi MK/sks, dan Luaran Portofolio MBKM (Penelitian/Riset))	Materi teks nonfiksi, kearifan lokal Kediri Raya dalam multimedia interaktif, permainan memuat keterampilan 4C dan susunan layout multimedia interaktif	15	4	250000	Pcs	15,000,000	13,000,000	2,000,000
3	Jasa pembuatan produk multimedia interaktif berbasis android	produk	1	3	8000000	Pcs	24,000,000	24,000,000	
4	ATK	Fasilitas rapat dan FGD	1	1	500000	Pcs	500,000	500,000	
Sub Total B.1.1							**45,500,000**	**41,500,000**	**4,000,000**
B.1.2	**Kegiatan B**	***contoh : Pengujian Prototipe***							
1	Konsumsi Self Evaluation	Produk hasil revisi	8	2	40000	kali	640,000	640,000	0
2	Jasa Profesi Narasumber (Validasi Media, Materi, dan Praktisi)	Produk hasil revisi	5	1	500000	kali	2,500,000	2,500,000	0
3	ATK	Fasilitas validasi dan uji coba produk	1	1	500000	kali	500,000	500,000	0
4	Konsumsi uji coba produk	hasil belajar siswa	50	2	40000	kali	4,000,000	4,000,000	0
Sub Total B.1.2							**7,640,000**	**7,640,000**	**0**
B.1.3	**Aktivitas C**	***contoh : Analisis Data***							
1	Konsumsi penyusunan artikel ilmiah	artikel	8	5	40000	kali	1,600,000	1,600,000	0
2	konsumsi pengajuan HKI	deskripsi produk	8	2	40000	kali	640,000	640,000	0
3	konsumsi penyusunan laporan kegiatan	laporan	8	3	40000	kali	960,000	960,000	0
4	ATK	fasilitas penyusunan artikel dan HKI	2	2	1000000	kali	4,000,000	4,000,000	1,000,000
Sub Total B.1.3							**7,200,000**	**7,200,000**	**1,000,000**
Sub Total I.B.1							**60,340,000**	**56,340,000**	**5,000,000**
B.2	**Perjalanan, Transportasi, Seminar, dan Publikasi**								
B.2.5	**Publikasi dan Diseminasi**								
1	Jurnal Internasional	artikel	1	1	10000000	kali	10,000,000	10,000,000	0
2	Pendaftaran HKI	Surat Pencatatan HKI	1	1	800000	kali	800,000	800,000	0
3	Unggah produk ke playstore dan Jasa Maintenance	aplikasi terpasang di playstore	1	1	3112385	kali	3,112,385	3,112,385	0
Sub Total B.2.5							**13,912,385**	**13,912,385**	**0**
Sub Total I.B.2							**13,912,385**	**13,912,385**	**0**
Sub Total I.B							**74,252,385**	**70,252,385**	**5,000,000**
TOTAL I (BIAYA LANGSUNG) - Minimum 95% dari Total Biaya							**94,952,385**	**90,952,385**	**5,000,000**
TOTAL II (BIAYA TIDAK LANGSUNG) - Maksimum 5 % dari Total Biaya							**4,747,619**	**4,547,619**	**250,000**
TOTAL BIAYA (I + II)							**99,700,004**	**95,500,004**	**5,250,000**

BAB 6. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya; 2013

Amelia, R. dan Makmuriyanti, W. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Keterampilan Menulis Informasi Penting Teks Nonfiksi Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition, Think Talk Write, dan *Mind Mapping*. Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM, 2019; 5(2): 117-124

Andry. Android A sampai Z. Jakarta: PC Plus; 2011

Ayatrohaedi, (Ed). Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius). Jakarta: Pustaka Jaya; 1986.

Darmawan, Deni. Inovasi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2012

Daryanto. Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media; 2010

DiMarzio, J.F. Android a Programmer Guide. McGraw Hill Profesional; 2008.

Goodwin, B & Miller K.B. Research Says / Nonfiction Reading Promotes Student Success. ASDC; 2012. https://www.ascd.org/el/articles/nonfiction-reading-promotes-student-success

Johnson, D., Johnson, R., Holubec, E. Colaboratif Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersamai. Bandung: Nusa Media; 2012

Kouzes JM and Posner BZ. The Leadership Challenge 4th Editional, John Wiley&Sons Inc; 2007.

Munadi, Y. Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi (GP Press Group); 2013.

Munir. Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta; 2012.

Nugroho, Rianto. Panduan Komplet Menulis Kreatif. Yogyakarta: PKB; 2019.

Prawiradilaga dan Siregar. Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup; 2008.

Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Press; 2013.

Safaat, Nazruddin. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika; 2012.

Sibarani, Robert. Kearifan Lokal: Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan; 2012.

Sumarno, U. Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. Bahan Ajar Perkuliahan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika Program S2 Pendidikan Matematika STKIP SILIWANGI: Tidak diterbitkan; 2013.

Sutopo, Ariesto Hadi. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta: PT Graha Ilmu; . 2003

Tampubolon, H.G. Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa; 1978.

Zubaidah, S. Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Science Education National Conference. Universitas Trunojoyo, 13 Oktober 2018: 1-18.

Lampiran 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Usulan

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status "*Terakreditasi*"
SK BAN PT Nomor 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016, Tanggal 17 Juni 2016
Alamat : Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76, Telepon& Faksimile (0354) 771576, 771503 Kediri
website : http://www.unpkediri.ac.id/ email : admin@unpkediri.ac.id

FAK. ILMU PENDIDIKAN
1. S1 Bimbingan dan Konseling
2. S1 Pend. Sejarah
3. S1 Pend. PPKn
4. S1 Pend. Bhs. dan Sastra Indonesia
5. S1 Pend. Bhs. Inggris
6. PGSD
7. PG PAUD
FAK. EKONOMI
1. S1 Manajemen
2. S1 Akuntansi
3. S1 Pend. Ekonomi
FAK. TEKNIK
1. S1 Teknik Mesin
2. D3 Teknik Industri
3. D3 Teknik Elektro
4. S1 Teknik Informatika
5. S1 Sistem Informasi
FAK. ILMU KES. & SAINS
1. D3 Keperawatan
2. S1 Perawatan
3. S1 Pend. Matematika
4. S1 Pend. Biologi
5. S1 Pengairan
PASCASARJANA
1. S2 Keperawatan Maternitas
2. S2 Pendidikan Ekonomi

SURAT PERNYATAAN
KETUA PERISET PROGRAM Program Riset Keilmuan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN	:	0725076201
Perguruan Tinggi Asal	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pangkat/ Golongan	:	Penata Tingkat I/ III D
Jabatan Fungsional	:	Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal riset saya dengan judul:
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD

yang diusulkan dalam skema **Riset Mandiri Dosen** untuk tahun anggaran 2021 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/ sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Kediri, 27 Agustus 2021
: Periset,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIY.1870301005

Lampiran 2. Format Surat Pernyataan Kerja Sama Mitra

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI

SD LABORATORIUM

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Nomor: 503/0017/ISPF7419.104/2017 NPSN : 69368475

TERAKREDITASI BAN-SM

Alamat : Jl. Lintasan No. 7, Mojoroto - Kota Kediri Email : sdlabunpgrikediri16@gmail.com

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Mitra Riset Program Riset Keilmuan

Nama	:	Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd.
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Institusi	:	SD Laboratorium UN PGRI Kediri
Telepon	:	081217733330
Alamat	:	Ds. Pacekulon Kec. Pace Kab. Nganjuk

Ketua Periset

Nama lengkap	:	Dra.Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN	:	0725076201
Perguruan Tinggi Asal	:	Universitas Nusantara PGRI

menyatakan bersedia untuk melakukan kerjasama dalam pelaksanaan riset Program Riset Keilmuan dengan judul

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 27 Agustus 2021

Yang Menyatakan,
Mitra Kerjasama

Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd.

Ketua Periset,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

Menyetujui,
Pimpinan Institusi Pengusul LPPM,

Dr. Rr. Norijati, M.M.
NIP 19670128 1992 03 2001

Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota Periset

IDENTITAS DIRI KETUA

Nama	: Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIP/NIY/NIDN	: 0725076201
Tempat dan Tgl. Lahir	: Blitar, 25 Juli 1962
Jenis Kelamin	: Perempuan
Golongan / Pangkat	: III D/ Penata Tingkat 1
Jabatan Fungsional	: Lektor
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri
Telp./Faks.	: 0354-771576, Faks. 0354-771503
Alamat Rumah	: Perum Sukorejo Indah L4 Ngasem Kabupaten Kediri
Telp./HP./Faks.	: 081335793032
Alamat e-mail	: endangsri@unpkediri.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1985	S1	Universitas Jember	Sastra Indonesia
2010	S2	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Dasar

PENGALAMAN JABATAN

Jabatan	Institusi	Tahun ... s.d ...
Kaprodi PGSD	Universitas Nusantara PGRI Kediri	2009 s.d. 2019
Kepala Biro LTP	Universitas Nusantara PGRI Kediri	2019 s.d sekarang

PENGALAMAN MENGAJAR

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan /Program	Tahun ... s.d ...
Kajian Kebahasaan	S1	UNP/ PGSD	2009 s.d. sekarang

Pembelajaran dan Pemecahan Masalah Bahasa Indonesia	S1	UNP/ PGSD	2016 s.d sekarang

PENGALAMAN PENELITIAN DAN PPM

Tahun	Judul Penelitian dan PPM	Jabatan/ Tim peneliti	Sumber Dana
2021	Sosialisasi Pendampingan Belajar Anak pada Masa Pandemi untuk Kelas Rendah di SDIT Bina Insani Kediri	Anggota	Mandiri
2021	Penerapan Video Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan Ramuan Herbal Selama Pandemi Covid-19 bagi Kelompok Remaja Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk	Anggota	Mandiri

KARYA TULIS ILMIAH

Buku/Jurnal

Tahun	Judul Jurnal	Penerbit/Jurnal
2015	Peningkatan Nilai Kepedulian Sosial melalui Modifikasi Model Pembelajaran Konsiderasi pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi PGSD FKIP UNP	Efektor
2016	Pengembangan Karakter Rasa Tanggungjawab Menggunakan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi PGSD UNP Kediri	Efektor
2017	Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 1 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri	Abdinus
2020	Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar	Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan
2020	Meta-Analisis Pengaruh Strategi PQ4R dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan

2020	Pelatihan Pengembangan Program Kokurikuler bagi Guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri	Abdinus
2021	Penerapan Video Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan Ramuan Herbal Selama Pandemi Covid-19 bagi Kelompok Remaja Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk	Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyatakat

Makalah yang diseminarkan/Poster

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2019	Implementasi Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia Sesuai Nilai Religius di Sekolah Dasar	Semdikjar 3
2020	Peran Mahasiswa Milineal dalam Era Revolusi Industri untuk Indonesia Maju	Proceeding UM Surabaya

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan
2017	Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 1 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Kediri, 23 Agustus 2021

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN 0725076201

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 1

DATA PRIBADI

Nama	: Kukuh Andri Aka, M.Pd.
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Tempat / Tanggal Lahir	: Tulungagung, 13 November 2021
Instansi & alamat	: Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia
Alamat rumah	: RT 10 RW 04 Desa Adan-Adan Kec Gurah Kab Kediri Jawa Timur
Telepon/HP	: 085646557006
E-mail	: kukuh.andri@unpkediri.ac.id

PENDIDIKAN FORMAL (JENJANG, JURUSAN, DAN ASAL PT)

S1 : (S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang)

S2 : (S2 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Malang)

S3 :

PENGALAMAN PENELITIAN/PUBLIKASI

No	Judul Penelitian/Publikasi	Tahun	Sumber Dana	Jumlah Dana
1	Pengembangan Job Sheet Penilaian Kinerja Berorientasi Scientific Approach untuk Mahasiswa PGSD	2020	DRPM Dikti	Rp 20.000.000,00
2	Cipta Karya Seni Pertunjukkan Teater Anak Berbasis Kebudayaan Panji	2020	DRPM Dikti	Rp 20.000.000,00
3	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dan Berorientasi Saintifik Learning sebagai Akomodasi Pendidikan Karakter pada Generasi Alpha	2019	Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan	Rp 105.500.000,00
4	Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school	2019	BRIN Mandiri	

No	Judul Penelitian/Publikasi	Tahun	Sumber Dana	Jumlah Dana
5	Development and Validation of Interview Guidelines for Need Assessment Utilization of Information and Communication Technology (ICT) in Elementary School	2018		
6	Development of Validation Instrument for Interactive Multimedia Learning Implementation Plan	2018		
7	Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai	2017	DRPM Dikti	Rp 20.000.000,00
8	Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar	2017	Mandiri	Rp 3.000.000,00
9	Penerapan Model PBL dan GI terhadap Kemampuan Menganalisis Fenomena Sosial Berorientasi Pendekatan Interdisipliner Pembelajaran IPS pada Mahasiswa PGSD UN PGRI Kediri	2017	DRPM Dikti	Rp 17.000.000,00
10	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Berorientasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Sosial (Studi pada siswa kelas V SDN Sawojajar	2014	Mandiri	Rp 5.000.000,00

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar benarnya, Terima kasih.

Kediri, 25 Juni 2021

Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN 0713118901

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 2

Nama	: Rian Damariswara, M.Pd.
NIP/NIY/NIDN	: 0728129001
Tempat dan Tgl. Lahir	: Nganjuk, 28 Desember 1990
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Golongan / Pangkat	: III B/ Penata Muda Tingkat 1
Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri
Telp./Faks.	: 0354-771576, Faks. 0354-771503
Alamat Rumah	: Jl. S. Parman II No.7A Kelurahan Cangkringan, Nganjuk
Telp./HP./Faks.	: 081357113933
Alamat e-mail	: riandamar08@unpkediri.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
2012	S1	Unesa	Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
2015	S2	Unesa	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

PENGALAMAN MENGAJAR

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan /Program	Tahun ... s.d ...
Kajian Kesusastraan	S1	PGSD	2014 s.d. sekarang
Bahasa Indonesia Keilmuan	S1	PGSD	2016 s.d. sekarang

PENGALAMAN PENELITIAN DAN PPM

Tahun	Judul Penelitian dan PPM	Jabatan/ Tim peneliti	Sumber Dana
2019	Pengembangan Bahan Ajar Tematik Materi	Ketua	DRPM

	Dongeng Kelas III Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa bagi Siswa Generasi Alfa		Dikti
2020	Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Android	Ketua	DRPM Dikti
2021	Penyuluhan Pendidikan Karakter Adaptasi Thomas Lickona	Ketua	Mandiri

KARYA TULIS ILMIAH

Buku/Jurnal

Tahun	Judul Jurnal	Penerbit/Jurnal
2019	Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur bagi Siswa Kelas III SD	Premiere Educandum
2019	Buku Ajar Pendamping Dongeng SD Kelas 3 Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan	Pustaka Abadi
2019	Buku Pedoman Permainan Bahasa pada Materi Dongeng Kelas 3 Sekolah Dasar	Pustaka Abadi
2020	Buku Belajar Bahasa Daerah (Jawa) untuk mahasiswa PGSD dan Guru SD	Surya Pustaka Ilmu
2020	Buku Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar	LPPM IAI Ibrahimy
2020	Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar	Pedagogia
2020	Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa	Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara
2020	Kecakapan Hidup Abad ke-21 dalam Tokoh Utama Dongeng Jawa Timur Kajian Antropologi Sastra	Stilistika
2021	Perkembangan Bahasa Anak Penggemar Musik Dangdut Koplo Berbahasa Jawa	Stilistika

Makalah yang diseminarkan/Poster

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2019	Pengembangan Permainan Bahasa pada Materi Dongeng Siswa Kelas III SD	Semdikjar 3

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan
2020	Narasumber pada Acara Webinar dan Workshop Nasional "Pengembangan Program Belajar dari Rumah (BDR) Berbasis Kearifan Lokal yang diselenggarakan oleh PGRI Kabupaten Gresik

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Kediri, 23 Agustus 2021

Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN 0728129001

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 4

Nama	: Lia Dwi Hartati
NPM	: 18.1.01.10.0015
Tempat dan Tgl. Lahir	: Blora, 06 Mei 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jabatan	: Mahasiswa
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 5

Nama	: Dyah Ajeng Candrawaty
NPM	: 19.1.01.10.00037
Tempat dan Tgl. Lahir	: Nganjuk, 17 Agustus 1998
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jabatan	: Mahasiswa
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 6

Nama	: Arim Septiawan
NPM	: 18.1.01.10.0044
Tempat dan Tgl. Lahir	: Trenggalek, 15 September 1999
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Jabatan	: Mahasiswa
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 7

Nama	: Yuliana Novitasari
NPM	: 18.1.01.10.0065
Tempat dan Tgl. Lahir	: Tulungagung, 16 Juli 1999
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jabatan	: Mahasiswa
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

IDENTITAS DIRI ANGGOTA 8

Nama	: Ravinda Mahendri
NPM	: 19.1.01.10.0013
Tempat dan Tgl. Lahir	: Kediri, 23 September 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jabatan	: Mahasiswa
Fakultas/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

Lampiran 4. Susunan Organisasi Tim Riset dan Pembagian Tugas

No.	Nama Peneliti	Jabatan	Kepakaran	Uraian Tugas
1	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.	Ketua	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mengoordinasikan pencarian kearifan lokal Kabupaten dan Kota Kediri dan memimpin pelaksanaan FGD Penyusunan Produk dan Konsolidasi mitra. **Pengembangan:** Mengoordinasikan pengembangan produk. **Evaluasi:** memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan memfasilitasi tim untuk melakukan validasi produk ke *expert review*, melakukan validasi ke guru untuk mengisi angket respon guru, dan melaksanakan uji coba ke siswa. **Pelaporan dan Luaran:** Membuat dan mempublikasikan artikel ilmiah serta mengoordinasi penyusunan laporan
2	Kukuh Andri Aka, M.Pd.	Anggota Dosen 1	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mengordinasikan pencarian kearifan lokal Kabupaten Tulungagung dan Trenggalek serta menyajikan hasil pencarian kearifan lokal saat FGD dan pengajuan

				penetapan aktivitas MBKM model pembelajaran penelitian/riset serta mahasiswa yang terlibat kepada rektor **Pengembangan:** mengembangkan permainan sebagai bahan latihan dan penyusunan *layout* multimedia interaktif. **Evaluasi:** memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan memberikan produk ke ahli media untuk direview serta pengelolaan hasil rekognisi mahasiswa **Pelaporan dan Luaran:** membuat dan mempulikasikan artikel ilmiah
3	Rian Damariswara, M.Pd.	Anggota Dosen 2	Pendidikan Bahasa dan Satra Indonesia	**Perencanaan:** Mengordinasikan pencarian kearifan lokal Kabupaten Nganjuk dan Blitar, serta menyajikan hasil pencarian kearifan lokal saat FGD. **Pengembangan:** Menyusun materi teks nonfiksi dan mengembangkan teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal **Evaluasi:** memeriksa prototype sebelum ke *expert*

				review dan memberikan produk ke ahli materi untuk direview kesesuaian produk media dengan materi. **Pelaporan dan Luaran:** mengajukan HKI dan menyusun laporan kegiatan
4	Lia Dwi Hartati	Anggota Mahasiswa 1	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mencari kearifan lokal Kabupaten Blitar dan menjadi pemandu acara pelaksanaan FGD. **Pengembangan:** membantu penyusunan materi teks nonfiksi **Evaluasi:** membantu memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan membantu memberikan produk ke ahli materi untuk direview kesesuaian produk media dengan materi. **Pelaporan dan Luaran:** membantu pembuatan artikel ilmiah dan publikasinya, serta menyusun laporan anggaran.
5	Dyah Ajeng Candrawaty	Anggota Mahasiswa 2	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mencari kearifan lokal Kabupaten Nganjuk, menyiapkan undangan peserta dan secretariat FGD **Pengembangan:** membantu mengembangkan teks

				nonfiksi bermuatan kearifan lokal **Evaluasi:** membantu memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan membantu pelaksanaan validasi guru untuk mengisi respon guru. **Pelaporan dan Luaran:** membantu pembuatan artikel ilmiah dan publikasinya, serta menyusun laporan anggaran.
6	Arim Septiawan	Anggota Mahasiswa 3	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mencari kearifan lokal Kabupaten Trenggalek dan menyiapkan tempat pelaksanaan FGD, **Pengembangan:** membantu mengembangkan permainan **Evaluasi:** membantu memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan membantu memberikan produk ke ahli media untuk direview **Pelaporan dan Luaran:** membantu pengajuan HKI dan penyusunan laporan kegiatan
7	Yuliana Novitasari	Anggota Mahasiswa 4	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mencari kearifan lokal Kabupaten Tulungagung dan menjadi notulis FGD

				Pengembangan: membantu mengembangkan teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal **Evaluasi:** membantu memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan membantu pelaksanaan uji coba ke siswa **Pelaporan dan Luaran:** membantu pembuatan artikel ilmiah dan publikasinya, serta menyusun laporan kegiatan
8	Ravinda Mahendri	Anggota Mahasiswa 5	Pendidikan Dasar	**Perencanaan:** Mencari kearifan lokal Kabupaten dan Kota Kediri serta menjadi sie konsumsi FGD **Pengembangan:** membantu menyusun *layout* multimedia interaktif **Evaluasi:** membantu memeriksa prototype sebelum ke *expert review* dan membantu pelaksanaan uji coba ke siswa. **Pelaporan dan Luaran:** membantu pembuatan artikel ilmiah dan publikasinya, serta menyusun laporan kegiatan.

Lampiran 5 Dokumen Pendukung Sudah Melaksanakan Kegiatan MBKM

No Kegiatan 1

1. Tim yang terlibat : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Judul Kegiatan : Tim Pengelola Hibah Kerja Sama Kurikulum dan Implementasi MBKM
3. Bentuk Kegiatan : Penyusunan Pedoman Operasional Baku, MoU kemitraan, Aktivitas Belajar MBKM Mahasiswa, dan Pola Rekognisi sks
   - Jumlah dosen yang dilibatkan : 16
   - Jumlah Mahasiswa yang dilibatkan : 0
   - Mitra : -
   - Durasi Waktu Pelaksanaan (jam/hari, total waktu) : 1 semester
   - Jumlah SKS yang diakui dan bentuk penilaian : -
   - Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Rasional dan Tujuan kegiatan
   Kegiatan ini merupakan kegiatan penyusunan Pedoman Operasional Baku, MoU kemitraan, Aktivitas Belajar MBKM Mahasiswa, dan Pola Rekognisi sks.
5. Mekanisme dan pelaksanaan kegiatan
   Fokus grup diskusi tim, mitra, dan pendampingan pelaksanaan MBKM Mahasiswa
6. Kesesuaian Kegiatan dengan MBKM
   Sangat sesuai karena termasuk pada pengelolaan pembelajaran MBKM

No Kegiatan 2

1. Tim yang terlibat : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Judul Kegiatan : Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) (MBKM Versi UNP Kediri)
3. Bentuk Kegiatan : membimbing mahasiswa pada PPAM dengan model pembelajaran pertukaran pelajar
   - Jumlah dosen yang dilibatkan : 1
   - Jumlah Mahasiswa yang dilibatkan : 1
   - Mitra : Prodi PG PAUD UNP Kediri (Pertukaran Pelajar sesama Universitas)
   - Durasi Waktu Pelaksanaan (jam/hari, total waktu) : 1 semester
   - Jumlah SKS yang diakui dan bentuk penilaian : 6 sks
   - Prodi PGSD FKIP UNP Kediri
4. Rasional dan Tujuan kegiatan

   Kegiatan ini merupakan kegiatan yang diinstruksikan oleh universitas dan bertujuan untuk mengembangkan pengalaman belajar mahasiswa di luar prodi PGSD demi memaksimalkan potensi belajarnya
5. Mekanisme dan pelaksanaan kegiatan

   Seleksi mahasiswa, pengajuan formulir PPAM dan rancangan portofolio, penilaian formulir PPAM dan rancangan portofolio, pelaksanaan pertukaran pelajar, pembimbingan dan monitoring, penilaian, penetapan SK Rekognisi
6. Kesesuaian Kegiatan dengan MBKM

   Sangat sesuai karena termasuk salah satu dari delapan model pembelajaran MBKM

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status "*Terakreditasi*"
SK BAN PT Nomor 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016, Tanggal 17 Juni 2016
Alamat : Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76, Telepon& Faksimile (0354) 771576, 771503 Kediri
website : http://www.unpkediri.ac.id/ email : admin@unpkediri.ac.id

FAK. ILMU PEND. & KEGURUAN:
1. S1 Bimbingan dan Konseling
2. S1 Pend. Sejarah
3. S1 Pend. PPKn
4. S1 Pend. Bhs. dan Sastra Indonesia
5. S1 Pend. Bhs. Inggris
6. PGSD
7. PG PAUD

FAK. EKONOMI:
1. S1 Manajemen
2. S1 Akuntansi
3. S1 Pend. Ekonomi

FAK. TEKNIK:
1. S1 Teknik Mesin
2. D3 Teknik Industri
3. D3 Teknik Elektro
4. S1 Teknik Informatika
5. S1 Sistem Informasi

FAK. ILMU KES. & SAINS:
1. D3 Keperawatan
2. S1 Peternakan
3. S1 Pend. Matematika
4. S1 Pend. Biologi
5. S1 Penjaskesrek

PASCASARJANA:
1. S2 Kepelatihan Olahraga
2. S2 Pendidikan Ekonomi

SURAT KEPUTUSAN
Nomor: 555.01/UNP-Kd/A/IV/2021

tentang

PENETAPAN PESERTA PROGRAM PENGEMBANGAN AKADEMIK MAHASISWA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Rektor Universitas Nusantara
Persatuan Guru Republik Indonesia Kediri

Menimbang : Bahwa dalam rangka mendukung implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada semester genap tahun akademik 2020/2021 dipandang perlu menetapkan mahasiswa dan dosen pembimbing Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) yang telah memenuhi persyaratan.

Mengingat :
1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. SK Mendiknas RI No. 241/D/O/2006 tentang Pemberian Ijin Penyelenggaraan Program-Program Studi Baru dan Penggabungan Beberapa Perguruan Tinggi menjadi Universitas Nusantara PGRI Kediri di Kediri Diselenggarakan oleh YPLPT PGRI Kediri di Kediri;
5. Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
7. Kepmenristekdikti RI No.754/P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020;
8. Peraturan YPLP-PT PGRI Kediri No. 025 Tahun 2020, tentang Statuta Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. SK YPLP PT PGRI Kediri No. 115/SK/YPLP PT PGRI/Kd/X/2019 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Masa Jabatan 2019-2023.
10. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 549 Tahun 2020 tentang Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM)

11. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 336 Tahun 2020 tentang Rekognisi (Pengakuan dan Penyetaraan) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa
12. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 561 Tahun 2020 tentang Pengembangan Kurikulum Program Studi
13. Peraturan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 03 Tahun 2020 tentang Peraturan Akademik

Memperhatikan : Usulan Dekan FKIP, FEB, FT, dan FIKS tentang Penetapan Peserta Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) semester genap tahun akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : PENETAPAN PESERTA PROGRAM PENGEMBANGAN AKADEMIK MAHASISWA (PPAM) SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021.

Pertama : Mahasiswa yang namanya tercantum dalam lampiran surat keputusan ini merupakan mahasiswa pengusul PPAM semester genap tahun akademik yang telah dinilai usulannya dan dinyatakan layak oleh dekan masing-masing.

Kedua : Dosen yang namanya tercantum dalam lampiran surat keputusan ini merupakan dosen pembimbing peserta PPAM yang telah diusulkan oleh ketua program studi dan disetujui oleh dekan masing-masing.

Ketiga : Mahasiswa yang dimaksud dalam diktum pertama wajib melaksanakan PPAM sesuai dengan usulan PPAM yang telah dinilai dan disetujui oleh dekan masing-masing.

Keempat : Dosen yang dimaksud dalam diktum kedua wajib melaksanakan tugas sebagai dosen pembimbing PPAM sesuai dengan usulan PPAM yang telah dinilai dan disetujui oleh dekan masing-masing.

Kelima : Surat keputusan rektor ini berlaku sejak ditetapkan dan akan ditinjau kembali untuk dibenarkan jika terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Kediri
Pada tanggal : 9 April 2021

Rektor,

Dr. Zainal Afandi, M.Pd.

Lampiran ke 1
Surat Keputusan Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
Nomor: 555.01/UNP-Kd/A/IV/2021
Tanggal 9 April 2021

DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING
PROGRAM PENGEMBANGAN AKADEMIK MAHASISWA (PPAM)
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021

No.	Nama Mahasiswa	NPM	Fakultas	Bentuk PPAM	Dosen Pembimbing	
					Nama Dosen	NIDN
1	Serly Anggristia	18.1.01.05.0012	FIKS	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dian Devita Yohanie, M.Pd.	0717127601
2	Cindiva Putri Bayu	18.1.01.05.0005	FIKS	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dian Devita Yohanie, M.Pd.	0717127601
3	Bella Nutri Damayanti	18.1.01.06.0001	FIKS	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dr. Poppy R. Primandiri, M.Pd.	0702078502
4	Qonita Nur Rohmania	18.1.01.06.0010	FIKS	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dr. Poppy R. Primandiri, M.Pd.	0702078502
5	Adelia Nur 'Aini	18.1.01.06.0012	FIKS	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dr. Poppy R. Primandiri, M.Pd.	0702078502
6	Inayah Nur Afifah	18.1.01.06.0013	FIKS	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dr. Poppy R. Primandiri, M.Pd.	0702078502
7	Elsya Wahyu Putri T. Wijayanti	19.1.04.01.0004	FIKS	Transfer Kredit	Dr. Budi Utomo, M.P.	0710108304
8	Siti Nailil Nguzizah	19.1.04.01.0010	FIKS	Transfer Kredit	Dr. Budi Utomo, M.P.	0710108304
9	Elvina Rachmawati	19.1.04.01.0015	FIKS	Transfer Kredit	Dr. Budi Utomo, M.P.	0710108304
10	Milda Priska Melyana	19.1.04.01.0022	FIKS	Transfer Kredit	Dr. Budi Utomo, M.P.	0710108304
11	Elsa Pebri Patmasari	19.1.04.01.0023	FIKS	Transfer Kredit	Dr. Budi Utomo, M.P.	0710108304
12	Nur Sam'un Alqozi	18.1.03.02.0031	FT	Magang	Ardi Sanjaya, M.Kom.	0706118101
13	Muzayin Al Faroza	18.1.03.02.0042	FT	Magang	Ardi Sanjaya, M.Kom.	0706118101
14	Moh. Lukky Abdul Majid	18.1.03.02.0135	FT	Magang	Ardi Sanjaya, M.Kom.	0706118101
15	Erwin Syahrudin	18.1.03.02.0065	FT	Magang	Ardi Sanjaya, M.Kom.	0706118101
16	M. Lutfi Nur Tohari	18.1.03.01.0031	FT	Transfer Kredit	Fathur Rhohman, M.Pd.	0728088503
17	Muchammad Ilham A. Nuruddin	18.1.03.01.0011	FT	Transfer Kredit	Fathur Rhohman, M.Pd.	0728088503
18	Moch. Arya Rosydianto Pambudi	18.1.03.01.0022	FT	Transfer Kredit	Fathur Rhohman, M.Pd.	0728088503
19	Ramadhani Alfian	18.1.03.01.0112	FT	Transfer Kredit	Fathur Rhohman, M.Pd.	0728088503
20	Didin Tri Anggoro	18.1.03.03.0016	FT	Magang	Teguh Andriyanto, ST, M.Cs.	0701117802
21	Firda Novita Kurniyasari	18.1.03.03.0004	FT	Magang	Teguh Andriyanto, ST, M.Cs.	0701117802
22	Ifrizul Hanif Muhammad	18.1.03.03.0038	FT	Magang	Teguh Andriyanto, ST, M.Cs.	0701117802
23	Alfarizqi Cahya Saputra	18.1.03.03.0024	FT	Magang	Teguh Andriyanto, ST, M.Cs.	0701117802
24	Rizki Wahyu Nugroho	18.1.03.03.0051	FT	Magang	Teguh Andriyanto, ST, M.Cs.	0701117802
25	Pangestika Regina Pramesti	18.1.01.11.0011	FKIP	Asisten Mengajar di Sekolah	Dr. Anik Lestariningrum, M.Pd.	0708027803
26	Widya Apria Alfionita	18.1.01.11.0003	FKIP	Transfer Kredit	Widi Wulansari, M.Pd.	0724038803
27	Dini Oftaviani	18.1.01.11.0004	FKIP	Transfer Kredit	Widi Wulansari, M.Pd.	0724038803
28	Tanaya Sustlatama Novanti	18.1.01.11.0025	FKIP	Riset/Penelitian	Intan P.Wijaya, M.Pd., M.Psi.	0729078402
29	Jasmine Salsabila Titus Jatmiko	18.1.01.08.0008	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Agung Wicaksono, M.Pd	0711076802
30	Ajang Supriono	18.1.01.08.0025	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Agung Wicaksono, M.Pd	0711076802

No.	Nama Mahasiswa	NPM	Fakultas	Bentuk PPAM	Dosen Pembimbing	
					Nama Dosen	NIDN
31	Vicky Prastyo Eko Desantoro	18.1.01.07.0006	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
32	Siti Nurul Fatimah	18.1.01.07.0007	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
33	Hendra Surya Prasetya	18.1.01.07.0010	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
34	Lailatul Kaderiah	18.1.01.07.0011	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
35	Elisabet Cornilia Ayuningtias	18.1.01.07.0028	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
36	Wilynia Wati Frezer Putri	18.1.01.07.0030	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
37	Fajar Eko Ugiyanto	18.1.01.07.0033	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
38	Sarah Demada Ningrum	18.1.01.07.0041	FKIP	Magang	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	0703046001
39	Wahyu Agus Hariadi	18.1.01.03.0008	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dr. Agus Widodo, M.Pd.	0024086901
40	Linda Oktaviana	18.1.01.03.0006	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Dr. Agus Widodo, M.Pd.	0024086901
41	Anjar Srirahmawati	18.1.01.10.0150	FKIP	Transfer Kredit	Kukuh Andri Aka, M.Pd.	0713118901
42	Nindy Dewi Iryanto	18.1.01.10.0008	FKIP	Transfer Kredit	Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.	0721048003
43	Dera Karisma Ningsih	18.1.01.10.0010	FKIP	Transfer Kredit	Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.	0721048003
44	Fameyta Rahma Aulia	18.1.01.10.0057	FKIP	Transfer Kredit	Kukuh Andri Aka, M.Pd.	0713118901
45	Achmad Fajar Syafi	18.1.01.10.0149	FKIP	Transfer Kredit	Nurita Primasatya, M.Pd.	07122039001
46	Tera N. Ripto Saputri	18.1.01.10.0137	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.	0710059001
47	Icha Biassari	18.1.01.10.0041	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Kharisma Eka Putri, M.Pd.	0719109101
48	Pungky Saheriestyan	18.1.01.10.0080	FKIP	Asistensi Mengajar di Sekolah	Nurita Primasatya, M.Pd.	07122039001
49	Iwik Ni'matur Rohmah	18.1.01.02.0019	FKIP	Magang	Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.	0717076301
50	Ajengtria Agustin	18.1.01.02.0018	FKIP	Magang	Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.	0717076301
51	Riswanda Tiarawanti	18.1.01.02.0016	FKIP	Magang	Nara Setya Wiratama, M.Pd.	0729059101
52	Mohamad Saifudin Zuhri	18.1.01.02.0005	FKIP	Magang	Nara Setya Wiratama, M.Pd.	0729059101
53	Risky Alfian Eka Nanda	18.1.01.02.0021	FKIP	Magang	Nara Setya Wiratama, M.Pd.	0729059101
54	Vinny Ratna Herawati	18.1.01.02.004	FKIP	Magang	Nara Setya Wiratama, M.Pd.	0729059101
55	Aldisa Habib Hariyadi	18.1.01.02.0012	FKIP	Magang	Nara Setya Wiratama, M.Pd.	0729059101
56	Muhamad Nurcholis	18.1.02.02.0258	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
57	Amelya Vistanabila	18.1.02.02.0177	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
58	Anggella Ayu Anggraini	18.1.02.02.0034	FEB	Magang	Basthoumi Muslih, M.M.	0701018607
59	Zogi Sandiawan	18.1.02.02.0084	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
60	Ade Suryaningsih	18.1.02.02.0100	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
61	Siska Yunita Arismawati	18.1.02.02.0190	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
62	Asis Sundari S.I. Margasriwi	18.1.02.02.0099	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
63	Reni Fitri Dwi Wijayanti	18.1.02.02.0185	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
64	Indah Yuliana	18.1.02.02.0056	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
65	Mahardika Putri Stevany	18.1.02.02.0247	FEB	Magang	Restin Meilina, M.M.	0721058605
66	Lia Apriliana Putri	18.1.01.04.0004	FEB	Transfer Kredit	Dr. Eunike Rose M. Lukiani, M.Pd.	0717068702
67	Wita Nur R.	18.1.01.04.0014	FEB	Transfer Kredit	Dr. Eunike Rose M. Lukiani, M.Pd.	0717068702
68	Firda Alyang Luvita	18.1.01.04.0020	FEB	Transfer Kredit	Dr. Eunike Rose M. Lukiani, M.Pd.	0717068702
69	Roimatul Hamidah	18.1.01.04.0001	FEB	Transfer Kredit	Dr. Eunike Rose M. Lukiani, M.Pd.	0717068702

No.	Nama Mahasiswa	NPM	Fakultas	Bentuk PPAM	Dosen Pembimbing	
					Nama Dosen	NIDN
70	Binti Alfiyah	18.1.01.04.0007	FEB	Transfer Kredit	Dr. Eunike Rose M. Lukiani, M.Pd.	0717068702
71	Sinta Dwi Yulianti	18.1.02.01.0021	FEB	Transfer Kredit	Erna Puspita, M.Ak.	0711128803
72	Vinna MArlina Sari	18.1.02.01.0097	FEB	Transfer Kredit	Erna Puspita, M.Ak.	0711128803
73	Andik Purnomo Adji	18.1.02.01.0094	FEB	Transfer Kredit	Erna Puspita, M.Ak.	0711128803

Rektor,

Dr. Zainal Afandi, M.Pd.

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status "*Terakreditasi Baik Sekali*"
SK BAN PT Nomor 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021
Alamat : Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76, Telepon& Faksimile (0354) 771576, 771503 Kediri
website : http://www.unpkediri.ac.id/ email : admin@unpkediri.ac.id

FAK. ILMU PEND. & KEGURUAN:
1. S1 Bimbingan dan Konseling
2. S1 Pend. Sejarah
3. S1 Pend. PPKn
4. S1 Pend. Bhs. dan Sastra Indonesia
5. S1 Pend. Bhs. Inggris
6. PGSD
7. PG PAUD

FAK. EKONOMI:
1. S1 Manajemen
2. S1 Akuntansi
3. S1 Pend. Ekonomi

FAK. TEKNIK:
1. S1 Teknik Mesin
2. D3 Teknik Industri
3. D3 Teknik Elektro
4. S1 Teknik Informatika
5. S1 Sistem Informasi

FAK. ILMU KES. & SAINS
1. D3 Keperawatan
2. S1 Peternakan
3. S1 Pend. Matematika
4. S1 Pend. Biologi
5. S1 Penjaskesrek

6. D3 Kebidanan

PASCASARJANA:
1. S2 Keguruan Olahraga
2. S2 Pendidikan Ekonomi

SURAT TUGAS

Nomor: 1003.01/UNP_Kd/A/VIII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
Jabatan : Rektor

memberikan tugas kepada dosen-dosen berikut:

1.	Penanggung Jawab	: Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2.	Ketua	: Dr. Agus Muji Santoso, M.Si.
3.	Bendahara	: Dra. Elis Irmayanti, M.M., M.Pd. Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.
4.	Sekretaris	: Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
5.	Seksi Acara dan Dokumentasi	: Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd. Ikke Yuliani Dhian P., M.Pd. Mahendra Aji Permana Putra, M.Pd.
6.	Seksi Konsumsi	: Rina Firliana, M.Kom.
7.	Koordinator Proram Studi	
	a. Prodi PGSD	: Kukuh Andri Aka, M.Pd.
	b. Prodi PG-PAUD	: Intan P. Wijaya, M.Pd., M.Psi.
	c. Prodi PBSI	: Dr. Sujarwoko, M.Pd.
	d. Prodi Pend. Bahasa Inggris	: Khoiriyah, M.Pd.
	e. Prodi Manajemen	: Restin Meilina, M.M.
	f. Prodi Pend. Biologi	: Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd.
	g. Prodi Pend. Matematika	: Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Pd.

sebagai Tim Pengelola Hibah KSKI MBKM dan Workshop Penguatan Implementasi Kurikulum (PIK) Tahun 2021.

Demikian surat tugas ini dibuat dan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tangggung jawab.

Kediri, 24 Agustus 2021
Rektor,

Dr. Zainal Afandi, M.Pd.


Universitas Nusantara PGRI Kediri
Kartu Tanda Mahasiswa
18.1.01.10.0015
Lia Dwi Hartati
FKIP-PGSD
BLORA, 06 Mei 2000
DS. SIDOMULYO KEC. BANJAREJO
KAB. BLORA JAWA TENGAH
Berlaku s.d
31 Agustus 2022
bankjatim


Universitas Nusantara PGRI Kediri
Kartu Tanda Mahasiswa
18.1.01.10.0037
Dyah Ajeng Candrawaty
FKIP-PGSD
NGANJUK, 17 Agustus 1998
Gg. Srinta No 15, Patianrowo
Berlaku s.d
31 Agustus 2022
bankjatim


Universitas Nusantara PGRI Kediri
Kartu Tanda Mahasiswa
18.1.01.10.0044
Arim Septiawan
FKIP-PGSD
TRENGGALEK, 15 September 1999
RT 14 RW 05 DESA KERTOSONO
KECAMATAN PANGGUL KABUPATEN
TRENGGALEK
Berlaku s.d
31 Agustus 2022
bankjatim


Universitas Nusantara PGRI Kediri
Kartu Tanda Mahasiswa
18.1.01.10.0065
Yuliana Novitasari
FKIP-PGSD
TULUNGAGUNG, 16 Juli 1999
DS. GONDOSULI, KEC. GONDANG,
KAB. TULUNGAGUNG
Berlaku s.d
31 Agustus 2022
bankjatim


Universitas Nusantara PGRI Kediri
Kartu Tanda Mahasiswa
19.1.01.10.0013
Ravinda Mahendri
FKIP-PGSD
KEDIRI, 23 September 2000
DSN. BARAN RT.009 RW.003
KEL.BESUK KEC.GURAH KAB.KEDIRI
Berlaku s.d
31 Agustus 2023
bankjatim

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

SK Mendiknas RI No.241/D/O/2006 Tanggal 12 Oktober 2006

Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp.(0354)771576, 771503 Kediri

Website: www.unpkediri.ac.id email: admin@unpkediri.ac.id

DRAFT

TRANSKRIP NILAI

ACADEMIC TRANCRIPT

Nama Mahasiswa : Lia Dwi Hartati
Student Name

Tempat, Tanggal Lahir : Blora, 06 Mei 2000
Place, Date of Birth *Blora, May 6th, 2000*

Nomor Induk Mahasiswa : 18101100015
Student Registered Number

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Study Program

Program Pendidikan : Sarjana
Education Program *Undergraduate*

Tanggal Kelulusan :
Graduation Date *th,*

No. Transkrip Akademik :
Academic Transcript Number

No. Ijazah Nasional :
National Certificate Number

No.	Kode *Code*	Mata Kuliah *Subject Matter*	Kredit *Credit*	Nilai *Score*		K*M C*Q
				Mutu *Quality*	Lambang *Symbol*	
1	GSD3101	Kajian Kebahasaan *Linguistic Studies*	3	3.00	B	9
2	GSD3103	Konsep Dasar Matematika 1 *Concepts of Mathematics 1*	2	3.00	B	6
3	GSD3105	Konsep Dasar Ipa 1 *Concept of Sciences 1*	2	3.50	B+	7
4	GSD3107	Konsep Dasar Ips 1 *Concept of Social Studies 1*	2	3.00	B	6
5	GSD3112	Filsafat Ilmu *Science Phylosophy*	2	4.00	A	8
6	GSD3328	Telaah Kurikulum *Curriculum Study*	3	3.00	B	9
7	KIP2003	Dasar-Dasar Pendidikan *Basic Education*	2	4.00	A	8
8	UNI1004	Pendidikan Kewarganegaraan *Civics*	2	3.50	B+	7
9	GSD3102	Kajian Kesusastraan *Literature Studies*	2	3.00	B	6
10	GSD3104	Konsep Dasar Matematika 2 *Concepts of Mathematics 2*	2	3.00	B	6
11	GSD3106	Konsep Dasar Ipa 2 *Concept of Sciences 2*	2	3.50	B+	7
12	GSD3108	Konsep Dasar Ips 2 *Concept of Social Studies 2*	2	3.00	B	6
13	GSD3109	Konsep Dasar Pkn *Concepts of Civics*	3	3.50	B+	10.5
14	GSD3220	Pembelajaran Tematik *Integrated Learning*	3	3.50	B+	10.5
15	GSD3221	Strategi Pembelajaran Di Sd *Instructional Strategy In Elementary School*	3	3.50	B+	10.5
16	GSD3225	Evaluasi Pembelajaran 1 *Teaching Evaluation 1*	2	2.50	C+	5
17	UNP1005	Ke-PGRI-an *PGRI*	2	3.70	A-	7.4
18	GSD3222	Perencanaan Pembelajaran *Teaching Plan*	3	3.00	B	9
19	GSD3223	Pengembangan Bahan Ajar *Development of Teaching Materials*	3	3.50	B+	10.5
20	GSD3224	Pengembangan Media Pembelajaran *Development of Teaching Media*	3	3.50	B+	10.5
21	GSD3226	Evaluasi Pembelajaran 2 *Teaching Evaluation 2*	2	3.00	B	6
22	GSD3329	Pengembangan Kurikulum *Curriculum Development*	3	3.50	B+	10.5
23	GSD3330	Menajemen Berbasis Sekolah *School Based Management*	2	3.50	B+	7
24	GSD3437	Komputer Dan Teknologi Informasi (Tik) *Computer and Information Technology*	2	3.50	B+	7
25	KIP2001	Psikologi Pendidikan *Psychology of Education*	2	3.50	B+	7
26	GSD3111	Pendidikan Jasmani Dan Olah Raga Di Sd *Physical Education and Sport in Elementary School*	2	4.00	A	8
27	GSD3213	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Bahasa Indonesia *Instructional and Problem Solving of Indonesian Language*	3	3.50	B+	10.5
28	GSD3214	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Matematika *Instructional and Problem Solving of Mathematical*	3	3.50	B+	10.5
29	GSD3215	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ipa *Instructional and Problem Solving of Science*	3	3.50	B+	10.5
30	GSD3216	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ips *Instructional and Problem Solving of Social Studies*	3	4.00	A	12
31	GSD3217	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Pkn *Instructional and Problem Solving of Civics*	3	3.50	B+	10.5
32	GSD3219	Pendidikan Laboratorium Ipa *Science Laboratory Instructional*	3	4.00	A	12
33	GSD2108	Pendidikan Karakter *Character Building*	3	3.30	B+	9.9
34	GSD2109	Pendidikan Multikultural *Multicultural Education*	3	3.70	A-	11.1
35	GSD3218	Pembelajaran Jasmoni Dan Olah Raga Di Sd *Physical and Sport Instructional*	2	4.00	A	8
36	GSD3227	Psikologi Perkembangan *Developmental Psychology*	2	3.50	B+	7
37	GSD3331	Magang 1 & 2 *Internship 1 & 2*	3	4.00	A	12
38	GSD3442	Kepramukaan (Kmd) *Scouting*	2	4.00	A	8

No.	Kode *Code*	Mata Kuliah *Subject Matter*	Kredit *Credit*	Nilai *Score*		K*M C*Q
				Mutu *Quality*	Lambang *Symbol*	
39	GSD3544	Analisis Wacana & Pragmatik *Discourse & Pragmatics Analysis*	2	4.00	A	8
40	GSD3545	Statistika 1 *Statistics 1*	2	3.00	B	6
41	GSD3547	Metodologi Penelitian Pendidikan 1 *Educational Research Methodology 1*	2	3.50	B+	7
42	KIP2002	Profesi Kependidikan *Teaching Professionals*	2	3.50	B+	7
43	UNI1003	Bahasa Indonesia *Indonesian Language*	3	3.50	B+	10.5
44	GSD1030	Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 *Introduction to the School 2*	3	4.00	A	12
45	GSD1031	Seminar *Seminar*	2	4.00	A	8
46	GSD1033	Bahasa Inggris Profesi *Professional English*	2	4.00	A	8
47	GSD1034	Kewirausahaan *Entrepreneurship*	3	4.00	A	12
48	GSD2004	Pengembangan Kepustakaan Populer *Popular Libraries Development*	3	4.00	A	12
49	GSD2005	Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah *Productivity Development and School Organization*	3	3.70	A-	11.1
		Jumlah	121			429

Judul Karya Tulis Ilmiah :
Title of Thesis

Indeks Prestasi Kumulatif : 3.54
Grade Point Average (GPA)

Predikat : Dengan Pujian
Predicate *Excellent*

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
SK Mendiknas RI No.241/D/O/2006 Tanggal 12 Oktober 2006
Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp.(0354)771576, 771503 Kediri
Website: www.unpkediri.ac.id email: admin@unpkediri.ac.id

DRAFT

TRANSKRIP NILAI

ACADEMIC TRANCRIPT

Nama Mahasiswa : Dyah Ajeng Candrawaty
Student Name

Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 17 Agustus 1998
Place, Date of Birth *Nganjuk, August 17th, 1998*

Nomor Induk Mahasiswa : 18101160037
Student Registered Number

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Study Program

Program Pendidikan : Sarjana
Education Program *Undergraduate*

Tanggal Kelulusan :
Graduation Date

No. Transkrip Akademik :
Academic Transcript Number

No. Ijazah Nasional :
National Certificate Number

No.	Kode Code	Mata Kuliah Subject Matter	Kredit Credit	Nilai Score		K*M C*G
				Mutu Quality	Lambang Symbol	
1	GSD3101	Kajian Kebahasaan Linguistic Studies	3	3.00	B	9
2	GSD3103	Konsep Dasar Matematika 1 Concepts of Mathematics 1	2	2.50	C+	5
3	GSD3105	Konsep Dasar Ips 1 Concepts of Sciences 1	2	3.50	B+	7
4	GSD3107	Konsep Dasar Ips 1 Concepts of Social Studies 1	2	3.00	B	6
5	GSD3112	Filsafat Ilmu Science Philosophy	2	4.00	A	8
6	GSD3328	Telaah Kurikulum Curriculum Study	3	3.00	B	9
7	KIP2003	Dasar-Dasar Pendidikan Basic Education	2	3.50	B+	7
8	UNI1004	Pendidikan Kewarganegaraan Civics	2	3.50	B+	7
9	GSD3102	Kajian Kesusastraan Literature Studies	2	3.00	B	6
10	GSD3104	Konsep Dasar Matematika 2 Concepts of Mathematics 2	2	3.00	B	6
11	GSD3106	Konsep Dasar Ips 2 Concepts of Sciences 2	2	3.50	B+	7
12	GSD3108	Konsep Dasar Ips 2 Concepts of Social Studies 2	2	3.00	B	6
13	GSD3109	Konsep Dasar Pkn Concepts of Civics	3	3.50	B+	10.5
14	GSD3220	Pembelajaran Tematik Integrated Learning	3	3.00	B	9
15	GSD3221	Strategi Pembelajaran Di Sd Instructional Strategy in Elementary School	3	3.50	B+	10.5
16	GSD3225	Evaluasi Pembelajaran 1 Teaching Evaluation	2	3.00	B	6
17	UNP1009	Ke-PGRI-an PGRI	2	4.00	A	8
18	GSD3222	Perencanaan Pembelajaran Teaching Plan	3	3.50	B+	10.5
19	GSD3223	Pengembangan Bahan Ajar Development of Teaching Materials	3	3.50	B+	10.5
20	GSD3224	Pengembangan Media Pembelajaran Development of Teaching Media	3	4.00	A	12
21	GSD3226	Evaluasi Pembelajaran 2 Teaching Evaluation 2	2	3.50	B+	7
22	GSD3329	Pengembangan Kurikulum Curriculum Development	3	3.00	B	9
23	GSD3330	Manajemen Berbasis Sekolah School Based Management	2	3.50	B+	7
24	GSD3437	Komputer Dan Teknologi Informasi (Tik) Computer and Information Technology	2	3.50	B+	7
25	KIP2001	Psikologi Pendidikan Psychology of Education	2	3.00	B	6
26	GSD3111	Pendidikan Jasmani Dan Olah Raga Di Sd Physical Education and Sport in Elementary School	2	4.00	A	8
27	GSD3213	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Bahasa Indonesia Instructional and Problem Solving of Indonesian Language	3	3.50	B+	10.5
28	GSD3214	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Matematika Instructional and Problem Solving of Mathematics	3	3.50	B+	10.5
29	GSD3215	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ipa Instructional and Problem Solving of Science	3	3.50	B+	10.5
30	GSD3216	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ips Instructional and Problem Solving of Social Studies	3	4.00	A	12
31	GSD3217	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Pkn Instructional and Problem Solving of Civics	3	3.50	B+	10.5
32	GSD3219	Pendidikan Laboratorium Ipa Science Laboratory Instructions	3	4.00	A	12
33	GSD2108	Pendidikan Karakter Character Building	3	3.30	B+	9.9
34	GSD2109	Pendidikan Multikultural Multicultural Education	3	3.70	A-	11.1
35	GSD3218	Pembelajaran Jasmani Dan Olah Raga Di Sd Physical and Sport Instructional	2	4.00	A	8
36	GSD3227	Psikologi Perkembangan Developmental Psychology	2	3.00	B	6
37	GSD3331	Magang 1 & 2 Internship	3	4.00	A	12
38	GSD3442	Kepramukaan (Kmd) Scouting	2	4.00	A	8

No.	Kode Code	Mata Kuliah Subject Matter	Kredit Credit	Nilai Score		K*M C*G
				Mutu Quality	Lambang Symbol	
39	GSD3544	Analisis Wacana & Pragmatik Discourse & Pragmatics Analysis	2	4.00	A	8
40	GSD3545	Statistika 1 Statistics 1	3	3.00	B	9
41	GSD3547	Metodologi Penelitian Pendidikan 1 Educational Research Methodology 1	2	3.50	B+	7
42	KIP2002	Profesi Kependidikan Teaching Professionals	2	3.50	B+	7
43	UNI1003	Bahasa Indonesia Indonesian Language	3	3.50	B+	10.5
44	GSD1030	Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 Introduction to the School 2	3	4.00	A	12
45	GSD1031	Seminar Seminar	3	4.00	A	8
46	GSD1033	Bahasa Inggris Profesi Professional English	2	4.00	A	8
47	GSD1034	Kewirausahaan Entrepreneurship	3	4.00	A	12
48	GSD2044	Pengembangan Kepustakaan Populer Popular Literature Development	3	3.70	A-	11.1
49	GSD2005	Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah Productivity Development and School Organization	3	4.00	A	12
		Jumlah	121			426.6

Judul Karya Tulis Ilmiah :
Title of Thesis

Indeks Prestasi Kumulatif : 3.52
Grade Point Average (GPA)

Predikat : Dengan Pujian
Predicate *Excellent*

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
SK Mendiknas RI No.241/D/O/2006 Tanggal 12 Oktober 2006
Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp.(0354)771576, 771503 Kediri
Website: www.unpkediri.ac.id email: admin@unpkediri.ac.id

DRAFT

TRANSKRIP NILAI
ACADEMIC TRANCRIPT

Nama Mahasiswa : Arim Septiawan
Student Name
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 15 September 1999
Place, Date of Birth *Trenggalek, September 15th, 1999*
Nomor Induk Mahasiswa : 18101100044
Student Registered Number
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Study Program

Program Pendidikan : Sarjana
Education Program *Undergraduate*
Tanggal Kelulusan :
Graduation Date *th.*
No. Transkrip Akademik :
Academic Transcript Number
No. Ijazah Nasional :
National Certificate Number

No.	Kode *Code*	Mata Kuliah *Subject Matter*	Kredit *Credit*	Nilai *Score*		K*M C*Q
				Mutu *Quality*	Lambang *Symbol*	
1	GSD3101	Kajian Kebahasaan *Linguistic Studies*	3	3.00	B	9
2	GSD3103	Konsep Dasar Matematika 1 *Concepts of Mathematics 1*	2	3.00	B	6
3	GSD3105	Konsep Dasar Ipa 1 *Concept of Sciences 1*	2	3.50	B+	7
4	GSD3107	Konsep Dasar Ips 1 *Concept of Social Studies 1*	2	3.50	B+	7
5	GSD3112	Filsafat Ilmu *Science Philosophy*	2	4.00	A	8
6	GSD3328	Telaah Kurikulum *Curriculum Study*	3	3.00	B	9
7	KIP2003	Dasar-Dasar Pendidikan *Basic Education*	2	3.50	B+	7
8	UNI1004	Pendidikan Kewarganegaraan *Civics*	2	3.50	B+	7
9	GSD3102	Kajian Kesusastraan *Literature Studies*	2	3.00	B	6
10	GSD3104	Konsep Dasar Matematika 2 *Concepts of Mathematical 2*	2	3.50	B+	7
11	GSD3106	Konsep Dasar Ipa 2 *Concept of Sciences 2*	2	3.50	B+	7
12	GSD3108	Konsep Dasar Ips 2 *Concept of Social Studies 2*	2	3.50	B+	7
13	GSD3109	Konsep Dasar Pkn *Concepts of Civics*	3	3.50	B+	10.5
14	GSD3220	Pembelajaran Tematik *Integrated Learning*	3	3.50	B+	10.5
15	GSD3221	Strategi Pembelajaran Di Sd *Instructional Strategy in elementary School*	3	3.50	B+	10.5
16	GSD3225	Evaluasi Pembelajaran 1 *Teaching Evaluation 1*	2	3.00	B	6
17	UNP1005	Ke-PGRI-an *PGRI*	2	3.30	B+	6.6
18	GSD3222	Perencanaan Pembelajaran *Teaching Plan*	3	3.50	B+	10.5
19	GSD3223	Pengembangan Bahan Ajar *Development of Teaching Materials*	3	3.50	B+	10.5
20	GSD3224	Pengembangan Media Pembelajaran *Development of Teaching Media*	3	3.50	B+	10.5
21	GSD3226	Evaluasi Pembelajaran 2 *Teaching Evaluation 2*	2	3.50	B+	7
22	GSD3329	Pengembangan Kurikulum *Curriculum Development*	3	3.00	B	9
23	GSD3330	Manajemen Berbasis Sekolah *School Based Management*	2	3.50	B+	7
24	GSD3437	Komputer Dan Teknologi Informasi (Tik) *Computer and Information Technology*	2	3.50	B+	7
25	KIP2001	Psikologi Pendidikan *Psychology of Education*	2	3.00	B	6
26	GSD3111	Pendidikan Jasmani Dan Olah Raga Di Sd *Physical Education and Sport in Elementary School*	2	4.00	A	8
27	GSD3213	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Bahasa Indonesia *Instructional and Problem Solving of Indonesian Language*	3	3.50	B+	10.5
28	GSD3214	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Matematika *Instructional and Problem Solving of Mathematics*	3	3.50	B+	10.5
29	GSD3215	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ipa *Instructional and Problem Solving of Science*	3	3.50	B+	10.5
30	GSD3216	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ips *Instructional and Problem Solving of Social Studies*	3	4.00	A	12
31	GSD3217	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Pkn *Instructional and Problem Solving of Civics*	3	4.00	A	12
32	GSD3219	Pendidikan Laboratorium Ipa *Science Laboratory Instructional*	3	4.00	A	12
33	GSD2108	Pendidikan Karakter *Character Building*	3	3.70	A-	11.1
34	GSD2109	Pendidikan Multikultural *Multicultural Education*	3	4.00	A	12
35	GSD3218	Pembelajaran Jasmani Dan Olah Raga Di Sd *Physical and Sport Instructional*	2	4.00	A	8
36	GSD3227	Psikologi Perkembangan *Developmental Psychology*	2	3.50	B+	7
37	GSD3331	Magang 1 & 2 *Internships 1 & 2*	3	3.50	B+	10.5
38	GSD3442	Kepramukaan (Kmd) *Scouting*	2	4.00	A	8

No.	Kode *Code*	Mata Kuliah *Subject Matter*	Kredit *Credit*	Nilai *Score*		K*M C*Q
				Mutu *Quality*	Lambang *Symbol*	
39	GSD3544	Analisis Wacana & Pragmatik *Discourse & Pragmatics Analysis*	2	3.00	B	6
40	GSD3545	Statistika 1 *Statistics 1*	2	3.00	B	6
41	GSD3547	Metodologi Penelitian Pendidikan 1 *Educational Research Methodology 1*	2	3.50	B+	7
42	KIP2002	Profesi Kependidikan *Teaching Professionals*	2	3.50	B+	7
43	UNI1003	Bahasa Indonesia *Indonesian Language*	3	3.50	B+	10.5
44	GSD1030	Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 *Introduction to the Schools 2*	3	4.00	A	12
45	GSD1031	Seminar *Seminar*	2	3.70	A-	7.4
46	GSD1033	Bahasa Inggris Profesi *Professional English*	2	4.00	A	8
47	GSD1034	Kewirausahaan *Entrepreneurship*	3	4.00	A	12
48	GSD2004	Pengembangan Kepustakaan Populer *Popular Literary Development*	3	4.00	A	12
49	GSD2005	Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah *Productivity Development and School Organization*	3	3.70	A-	11.1
		Jumlah	121			429.7

Judul Karya Tulis Ilmiah :
Title of Thesis
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.55
Grade Point Average (GPA)
Predikat : Dengan Pujian
Predicate *Excellent*

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

SK Mendiknas RI No.241/D/O/2006 Tanggal 12 Oktober 2006

Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp.(0354)771576, 771503 Kediri

Website: www.unpkediri.ac.id email: admin@unpkediri.ac.id

DRAFT

TRANSKRIP NILAI

ACADEMIC TRANCRIPT

Nama Mahasiswa / *Student Name* : Yuliana Novitasari

Tempat, Tanggal Lahir / *Place, Date of Birth* : Tulungagung, 16 Juli 1999 / *Tulungagung, July 16th, 1999*

Nomor Induk Mahasiswa / *Student Registered Number* : 18101100065

Program Studi / *Study Program* : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Program Pendidikan / *Education Program* : Sarjana / *Undergraduate*

Tanggal Kelulusan / *Graduation Date* :

No. Transkrip Akademik / *Academic Transcript Number* :

No. Ijazah Nasional / *National Certificate Number* :

No.	Kode / *Code*	Mata Kuliah / *Subject Matter*	Kredit / *Credit*	Nilai Score: Mutu / *Quality*	Nilai Score: Lambang / *Symbol*	K*M / *C*Q*
1	GSD3101	Kajian Kebahasaan	3	3.00	B	9
2	GSD3103	Konsep Dasar Matematika 1	2	3.00	B	6
3	GSD3105	Konsep Dasar Ipa 1	2	3.50	B+	7
4	GSD3107	Konsep Dasar Ips 1	2	3.00	B	6
5	GSD3112	Filsafat Ilmu	2	3.50	B+	7
6	GSD3328	Telaah Kurikulum	3	3.00	B	9
7	KIP2002	Dasar-Dasar Pendidikan	2	3.50	B+	7
8	UNI1004	Pendidikan Kewarganegaraan	2	3.50	B+	7
9	GSD3102	Kajian Kesusastraan	2	3.50	B+	7
10	GSD3104	Konsep Dasar Matematika 2	2	4.00	A	8
11	GSD3106	Konsep Dasar Ipa 2	2	4.00	A	8
12	GSD3108	Konsep Dasar Ips 2	2	3.00	B	6
13	GSD3109	Konsep Dasar Pkn	3	3.50	B+	10.5
14	GSD3220	Pembelajaran Tematik	3	4.00	A	12
15	GSD3221	Strategi Pembelajaran Di Sd	3	4.00	A	12
16	GSD3225	Evaluasi Pembelajaran 1	2	3.50	B+	7
17	UNP1005	Ke-PGRI-an / *PGRI*	2	3.70	A-	7.4
18	GSD3222	Perencanaan Pembelajaran	3	3.00	B	9
19	GSD3223	Pengambangan Bahan Ajar	3	4.00	A	12
20	GSD3224	Pengembangan Media Pembelajaran	3	4.00	A	12
21	GSD3226	Evaluasi Pembelajaran 2	2	3.00	B	6
22	GSD3329	Pengembangan Kurikulum	3	3.50	B+	10.5
23	GSD3330	Manajemen Berbasis Sekolah	2	3.50	B+	7
24	GSD3407	Komputer Dan Teknologi Informasi (Tik)	2	4.00	A	8
25	KIP2001	Psikologi Pendidikan	2	3.50	B+	7
26	GSD3111	Pendidikan Jasmani Dan Olah Raga Di Sd	2	4.00	A	8
27	GSD3213	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Bahasa Indonesia	3	3.50	B+	10.5
28	GSD3214	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Matematika	3	4.00	A	12
29	GSD3215	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ipa	3	4.00	A	12
30	GSD3216	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Ips	3	4.00	A	12
31	GSD3217	Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah Pkn	3	3.50	B+	10.5
32	GSD3219	Pendidikan Laboratorium Ipa	3	4.00	A	12
33	GSD2108	Pendidikan Karakter / *Character Building*	3	3.70	A-	11.1
34	GSD2109	Pendidikan Multikultural / *Multicultural Education*	3	3.70	A-	11.1
35	GSD3218	Pembelajaran Jasmani Dan Olah Raga Di Sd	2	4.00	A	8
36	GSD3227	Psikologi Perkembangan	2	3.00	B	6
37	GSD3331	Magang 1 & 2	3	4.00	A	12
38	GSD3442	Kepramukaan (Kmd)	2	4.00	A	8
39	GSD3544	Analisis Wacana & Pragmatik	2	4.00	A	8
40	GSD3545	Statistika 1	2	3.00	B	6
41	GSD3547	Metodologi Penelitian Pendidikan 1	2	4.00	A	8
42	KIP2002	Profesi Kependidikan	2	3.50	B+	7
43	UNI1003	Bahasa Indonesia	3	3.50	B+	10.5
44	GSD1030	Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 / *Introduction to the School 2*	3	4.00	A	12
45	GSD1031	Seminar / *Seminar*	2	4.00	A	8
46	GSD1033	Bahasa Inggris Profesi / *Professional English*	2	4.00	A	8
47	GSD1034	Kewirausahaan / *Entrepreneurship*	3	4.00	A	12
48	GSD1035	Pengembangan Kepustakaan Populer / *Popular Literacy Development*	3	4.00	A	12
49	GSD7095	Pengembangan Produktivitas dan Organisasi Sekolah / *Productivity Development and School Organization*	3	4.00	A	12
		Jumlah	121			444.1

Judul Karya Tulis Ilmiah / *Title of Thesis* :

Indeks Prestasi Kumulatif / *Grade Point Average (GPA)* : 3.67

Predikat / *Predicate* : Dengan Pujian / *Excellent*

Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

SK Mendiknas RI No.241/D/O/2006 Tanggal 12 Oktober 2006

Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp.(0354)771576, 771503 Kediri

Website: www.unpkediri.ac.id email: admin@unpkediri.ac.id

DRAFT

TRANSKRIP NILAI

ACADEMIC TRANCRIPT

Nama Mahasiswa : Ravinda Mahendri
Student Name

Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 23 September 2000
Place, Date of Birth *Kediri, September 23th, 2000*

Nomor Induk Mahasiswa : 19101100013
Student Registered Number

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Study Program

Program Pendidikan : Sarjana
Education Program *Undergraduate*

Tanggal Kelulusan :
Graduation Date th,

No. Transkrip Akademik :
Academic Transcript Number

No. Ijazah Nasional :
National Certificate Number

No.	Kode *Code*	Mata Kuliah *Subject Matter*	Kredit *Credit*	Nilai *Score*		K*M C*Q
				Mutu *Quality*	Lambang *Symbol*	
1	GSD3101	Kajian Kebahasaan *Linguistic Studies*	3	4.00	A	12
2	GSD3103	Konsep Dasar Matematika 1 *Concepts of Mathematics 1*	2	4.00	A	8
3	GSD3105	Konsep Dasar Ipa 1 *Concept of Sciences 1*	2	4.00	A	8
4	GSD3107	Konsep Dasar Ips 1 *Concept of Social Studies 1*	2	3.50	B+	7
5	GSD3112	Filsafat Ilmu *Science Phylosophy*	2	4.00	A	8
6	GSD3328	Telaah Kurikulum *Curriculum Study*	3	3.50	B+	10.5
7	KIP2003	Dasar-Dasar Pendidikan *Basic Education*	2	4.00	A	8
8	UNI1004	Pendidikan Kewarganegaraan *Civics*	2	3.50	B+	7
9	GSD1010	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar *Primary School Physical Education, Sports and Health*	2	3.00	B	6
10	GSD3102	Kajian Kesusastraan *Literature Studies*	2	4.00	A	8
11	GSD3104	Konsep Dasar Matematika 2 *Concepts of Mathematical 2*	2	4.00	A	8
12	GSD3106	Konsep Dasar Ipa 2 *Concept of Sciences 2*	2	4.00	A	8
13	GSD3108	Konsep Dasar Ips 2 *Concept of Social Studies 2*	2	4.00	A	8
14	GSD3109	Konsep Dasar Pkn *Concepts of Civics*	3	4.00	A	12
15	GSD3220	Pembelajaran Tematik *Integrated Learning*	3	4.00	A	12
16	GSD3221	Strategi Pembelajaran Di Sd *Instructional Strategy In Elementary School*	3	4.00	A	12
17	GSD3225	Evaluasi Pembelajaran 1 *Teaching Evaluation 1*	2	4.00	A	8
18	UNP1004	Bahasa Indonesia Keilmuan *Scientific Indonesian*	2	3.00	B	6
19	UNP1005	Ke-PGRI-an *PGRI*	2	4.00	A	8
20	GSD3222	Perencanaan Pembelajaran *Teaching Plan*	3	4.00	A	12
21	GSD3223	Pengembangan Bahan Ajar *Development of Teaching Materials*	3	3.50	B+	10.5
22	GSD3224	Pengembangan Media Pembelajaran *Development of Teaching Media*	3	4.00	A	12
23	GSD3226	Evaluasi Pembelajaran 2 *Teaching Evaluation 2*	2	4.00	A	8
24	GSD3329	Pengembangan Kurikulum *Curriculum Development*	3	4.00	A	12
25	GSD3330	Manajemen Berbasis Sekolah *School Based Management*	2	4.00	A	8
26	GSD3437	Komputer Dan Teknologi Informasi (Tik) *Computer and Information Technology*	2	3.50	B+	7
27	KIP2001	Psikologi Pendidikan *Psychology of Education*	2	4.00	A	8
28	GSD1017	Pembelajaran dan Pemecahan Masalah Bahasa Indonesia Sekolah Dasar *Learning and Problem Solving Indonesian Language in Elementary Schools*	2	4.00	A	8
29	GSD1018	Pembelajaran dan Pemecahan Masalah IPA Sekolah Dasar *Learning and Problem Solving Science in Elementary Schools*	2	4.00	A	8
30	GSD1019	Pembelajaran dan Pemecahan Masalah IPS Sekolah Dasar *Learning and Problem Solving Social Studies in Elementary Schools*	2	4.00	A	8
31	GSD1020	Pembelajaran dan Pemecahan Masalah Matematika Sekolah Dasar *Learning and Problem Solving Indonesian Language in Elementary Schools*	2	4.00	A	8
32	GSD1021	Pembelajaran dan Pemecahan Masalah PPKn Sekolah Dasar *Learning and Problem Solving Indonesian Language in Elementary Schools*	2	4.00	A	8
33	GSD1022	Pengembangan Seni Pertunjukan di Sekolah Dasar *Performing Arts Development in Primary Schools*	4	2.70	B-	10.8
34	GSD1026	Metodologi Penelitian Kuantitatif *Quantitative Research Methodology*	2	4.00	A	8
35	GSD1033	Bahasa Inggris Profesi *Professional English*	2	3.70	A-	7.4

No.	Kode *Code*	Mata Kuliah *Subject Matter*	Kredit *Credit*	Nilai *Score*		K*M C*Q
				Mutu *Quality*	Lambang *Symbol*	
		Jumlah	81			308.2

Judul Karya Tulis Ilmiah :
Title of Thesis

Indeks Prestasi Kumulatif : 3.80
Grade Point Average (GPA)

Predikat : Dengan Pujian
Predicate *Excellent*

Lampiran 19. Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen	Angket Lembar Validasi Ahli
Responden	Dosen Ahli Media

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI TEKS NONFIKSI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA DAN KETERAMPILAN 4C BAGI SISWA KELAS IV SD

Nama Dosen Ahli Materi : Dr. Aan Nurfahrudianto,M.Pd.

NIDN : 0724077901

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022

Kriteria kevalidan sebagai berikut.

Nilai (skor)	Kategori Validitas	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Komentar dan Saran

1. Menu di ~~Pengantar~~ bisa diganti dengan. Pengantar. / Ayo belajar.
2. Sistematika Contoh di Menu Ayo Coba tahu. di petunjuk penggunaan suaranya (karakter).
3. jenis Font supaya mudah dibaca.

Dosen Ahli Media,

Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Multimedia	1. Desain gambar menarik	✓				
		2. Gambar sesuai dengan karakter usia anak SD	✓				
		3. Warna yang digunakan menarik	✓				
		4. Memiliki tampilan yang sederhana	✓				
		5. Ketepatan pemilihan font/ukuran huruf agar mudah dibaca		✓			
		6. Kejelasan simbol gambar pada menu utama	✓				
2	Muatan Multimedia	1. Alur pemakaian yang sederhana	✓				
		2. Dapat memotivasi siswa dalam belajar	✓				
		3. Memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa	✓				
		4. Dapat digunakan untuk belajar mandiri	✓				
		5. Terdapat variasi soal latihan dalam media multimedia interaktif		✓			
		6. Soal latihan dapat dikerjakan berulang kali	✓				
Jumlah Skor yang Diperoleh			58				
Jumalh Skor Total			60				
Persentase Skor			97				

$$Kriteria\ Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ total} \times 100$$

Angket Validasi Media

Judul Penelitian	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD
Peneliti	:	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan tim
Validator	:	Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Sangat Kurang
Skor 2	Kurang
Skor 3	Cukup
Skor 4	Baik
Skor 5	Baik sekali

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket validasi ini kami sampaikan terima kasih.

Perihal : Permohonan Pengisian Instrumen
Lampiran : 1 (satu) berkas

Yth. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
Di Kediri

Dengan hormat,

Dalam rangka mengembangkan multimedia interaktif berbasis android materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C bagi siswa kelas IV SD, saya mohon kepada Bapak sebagai validator untuk melakukan penilaian terhadap validitas multimedia interaktif melalui angket yang telah disediakan. Angket yang disediakan mencangkup angket uji validitas media.

Berdasarkan dari hal tersebut dimohon kesediaan Bapak agar bersedia untuk menilai lembar validasi secara objektif dan tidak perlu ragu-ragu dalam memberikan informasi yang sejujurnya. Kesediaan Bapak dalam mengisi angket ini merupakan partisipasi yang tak ternilai harganya dalam pelaksanaan penelitian ini. Kami sampaikan terima kasih atas partisipasi dan bantuan yang diberikan, semoga Tuhan Yang Mahakuasa membalas semua kebaikan Bapak.

Hormat kami,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN 0725076201

Lampiran 20. Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen	Angket Lembar Validasi
Responden	Dosen Ahli Materi

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI TEKS NONFIKSI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA DAN KETERAMPILAN 4C BAGI SISWA KELAS IV SD

Nama Dosen Ahli Materi : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

NIDN : 0012076701

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022

Kriteria kevalidan sebagai berikut.

Nilai (skor)	Kategori Validitas	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Komentar dan Saran

Secara keseluruhan materi ini sudah baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dosen Ahli Materi,

Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
NIDN 0012076701

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Relevansi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	✓				
		2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran		✓			
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
		4. Kejelasan contoh yang diberikan		✓			
		5. Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
2	Keakuratan	1. Materi yang disajikan sesuai dengan karakter siswa kelas IV		✓			
		2. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa		✓			
		3. Langkah pembelajaran memuat keterampilan 4C		✓			
		4. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator dan memuat keterampilan 4C		✓			
		5. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓			
3	Pembelajaran berpusat pada siswa	1. Materi yang disajikan mendorong keingintahuan siswa	✓				
		2. Materi yang disajikan mendorong keaktifan siswa	✓				
		3. Siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri		✓			
		4. Siswa dapat belajar secara mandiri		✓			
Jumlah Skor yang Diperoleh			60				
Jumlah Skor Maksimal			70				
Persentase Skor			85,7 %				

$$Kriteria\ Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ total} \times 100$$

Angket Validasi Materi

Judul Penelitian	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya dan Keterampilan 4C bagi Siswa Kelas IV SD
Peneliti	:	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan tim
Validator	:	Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian:

   Skor 1 Sangat Kurang

   Skor 2 Kurang

   Skor 3 Cukup

   Skor 4 Baik

   Skor 5 Baik sekali

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket validasi ini, kami sampaikan terima kasih.

Perihal : Permohonan Pengisian Instrumen

Lampiran : 1 (satu) berkas

Yth. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Di Kediri

Dengan hormat,

Dalam rangka mengembangkan multimedia interaktif berbasis android materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C bagi siswa kelas IV SD, saya mohon kepada Bapak sebagai validator untuk melakukan penilaian terhadap validitas multimedia interaktif melalui angket yang telah disediakan. Angket yang disediakan mencangkup angket uji validitas materi.

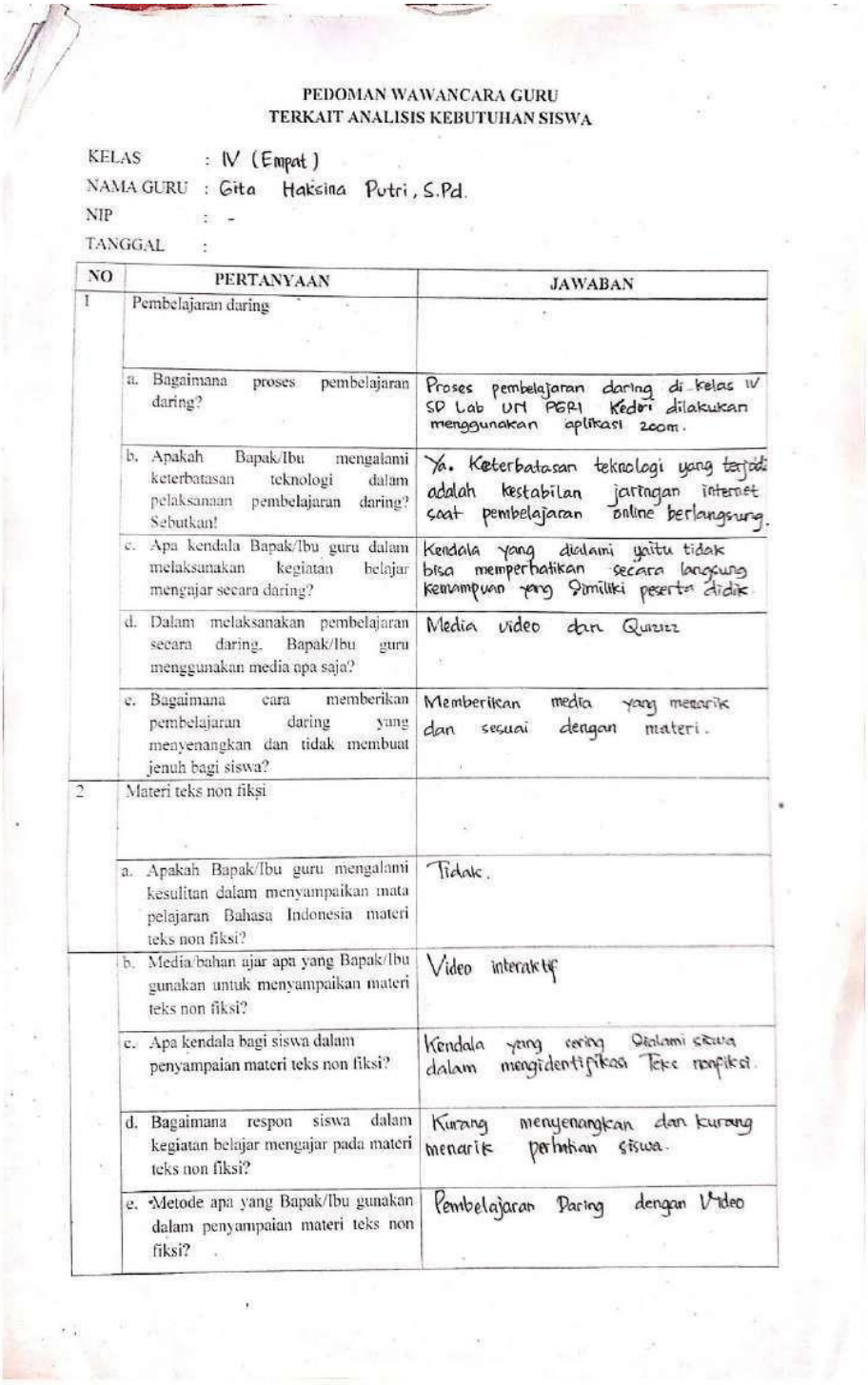
Berdasarkan dari hal tersebut dimohon kesediaan Bapak agar bersedia untuk menilai lembar validasi secara objektif dan tidak perlu ragu-ragu dalam memberikan informasi yang sejujurnya. Kesediaan Bapak dalam mengisi angket ini merupakan partisipasi yang tak ternilai harganya dalam pelaksanaan penelitian ini. Kami sampaikan terima kasih atas partisipasi dan bantuan yang diberikan, semoga Tuhan Yang Mahakuasa membalas semua kebaikan Bapak.

Hormat kami,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN 0725076201

Lampiran 21. Hasil Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri



PEDOMAN WAWANCARA GURU
TERKAIT ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

KELAS : IV (Empat)
NAMA GURU : Gita Haksina Putri, S.Pd.
NIP : -
TANGGAL :

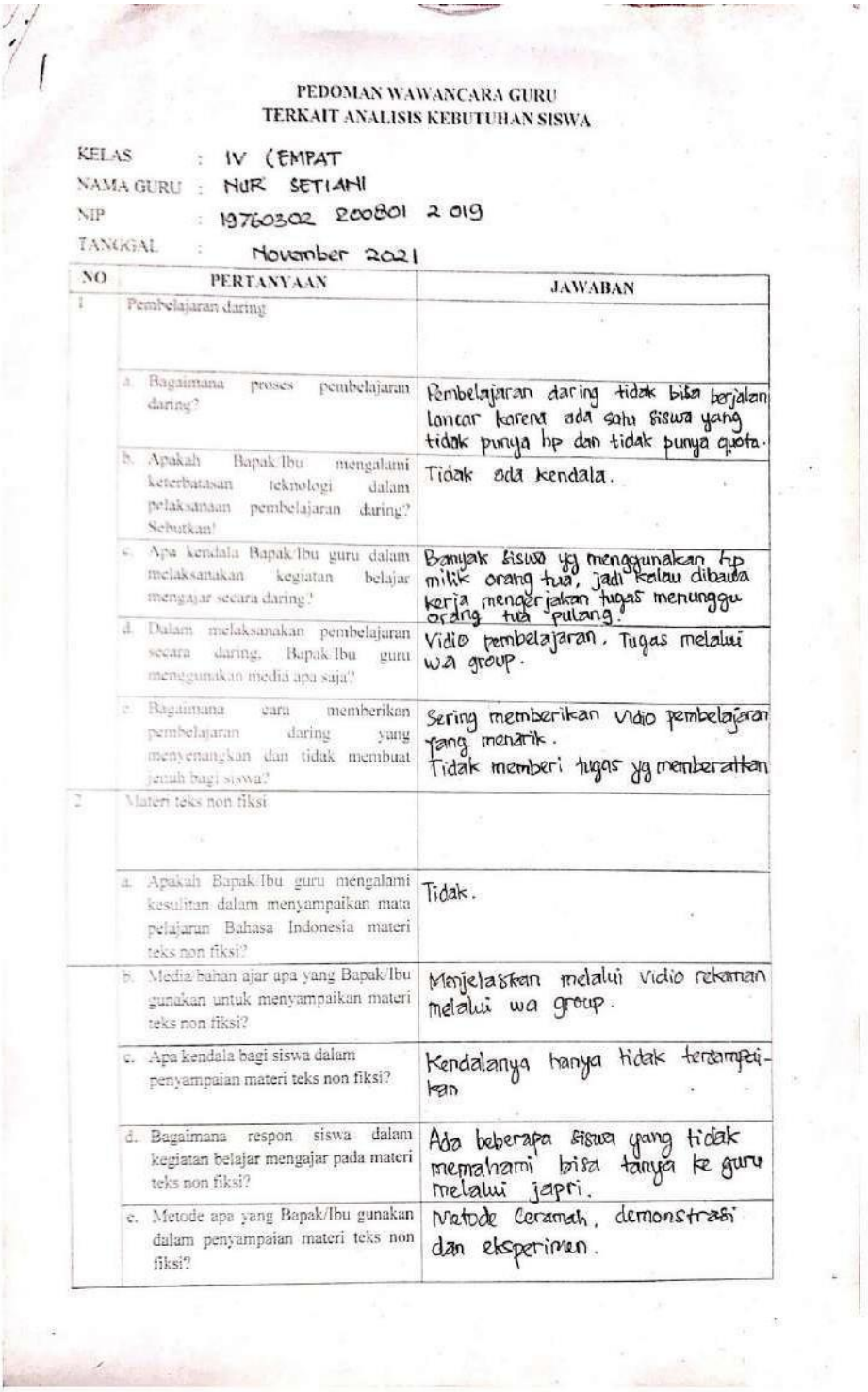
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Pembelajaran daring	
	a. Bagaimana proses pembelajaran daring?	Proses pembelajaran daring di kelas IV SD Lab UM PGRI Kediri dilakukan menggunakan aplikasi zoom.
	b. Apakah Bapak/Ibu mengalami keterbatasan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran daring? Sebutkan!	Ya. Keterbatasan teknologi yang terjadi adalah kestabilan jaringan internet saat pembelajaran online berlangsung.
	c. Apa kendala Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring?	Kendala yang dialami yaitu tidak bisa memperhatikan secara langsung kemampuan yang dimiliki peserta didik
	d. Dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Bapak/Ibu guru menggunakan media apa saja?	Media video dan Quizizz
	e. Bagaimana cara memberikan pembelajaran daring yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh bagi siswa?	Memberikan media yang menarik dan sesuai dengan materi.
2	Materi teks non fiksi	
	a. Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks non fiksi?	Tidak.
	b. Media/bahan ajar apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk menyampaikan materi teks non fiksi?	Video interaktif
	c. Apa kendala bagi siswa dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Kendala yang sering dialami siswa dalam mengidentifikasi Teks nonfiksi.
	d. Bagaimana respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi teks non fiksi?	Kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa.
	e. Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Pembelajaran Daring dengan Video

Dipindai dengan CamScanner

3	Sumber belajar siswa	
	a. Apa saja sumber belajar yang Bapak/Ibu guru gunakan untuk siswa?	Buku.
	b. Berapa jumlah siswa yang mengalami kendala dalam memahami sumber belajar berupa buku?	4 siswa dari 11 siswa
	c. Apakah disediakan sumber belajar berbasis multimedia dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Iya.
4	Kearifan lokal	
	a. Apakah siswa diberikan materi mengenai kearifan lokal?	Ya
	b. Apa saja kearifan lokal daerah yang Bapak/Ibu guru ajarkan kepada siswa!	Cerita non fiksi tentang Social Budaya
5	Keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*)	
	a. Apakah dalam pembelajaran materi teks non fiksi sudah menggunakan keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*)?	Iya.
	b. Bagaimana respon siswa terhadap keterampilan 4C yang sudah diajarkan?	Masih banyak siswa yang kesulitan dan kurang memahami materi jika pembelajaran dilaksukan secara daring
6	Pembelajaran Multimedia Berbasis Android	
	a. Apakah semua siswa kelas IV memiliki HP?	Tidak
	b. Apakah semua siswa kelas IV bisa mengoperasikan HP?	Bisa
	c. Bagaimana respon orang tua siswa jika pembelajaran pada materi teks non fiksi menggunakan media berupa multimedia interaktif berbasis android?	Lebih antusias karena lebih menarik siswa untuk semangat belajar secara daring.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 22. Hasil Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa SDN 1 Bendo



PEDOMAN WAWANCARA GURU
TERKAIT ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

KELAS : IV (EMPAT
NAMA GURU : NUR SETIANI
NIP : 19760302 200801 2 019
TANGGAL : November 2021

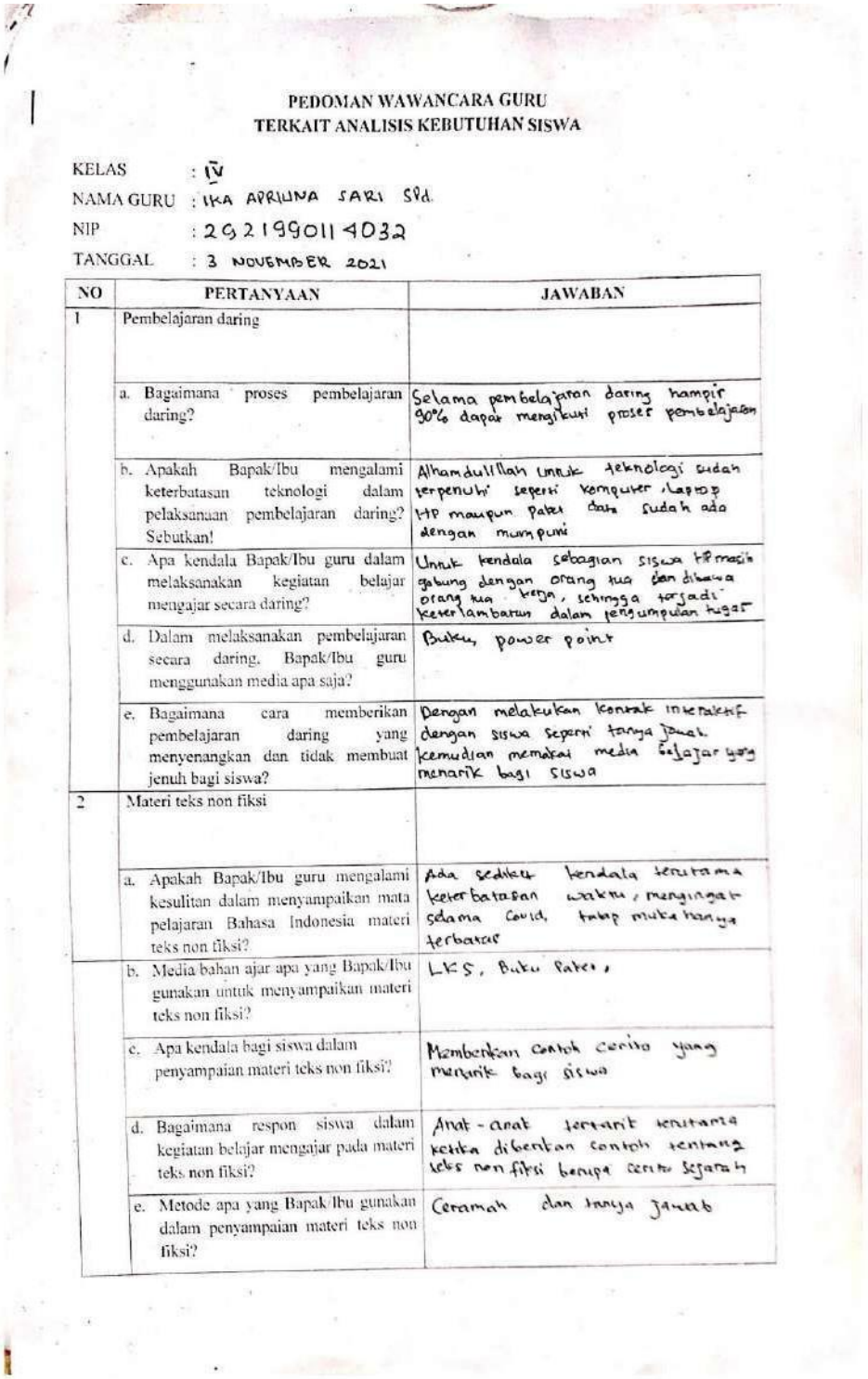
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Pembelajaran daring	
	a. Bagaimana proses pembelajaran daring?	Pembelajaran daring tidak bisa berjalan lancar karena ada satu siswa yang tidak punya hp dan tidak punya quota.
	b. Apakah Bapak/Ibu mengalami keterbatasan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran daring? Sebutkan!	Tidak ada kendala.
	c. Apa kendala Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring?	Banyak siswa yg menggunakan hp milik orang tua, jadi kalau dibawa kerja mengerjakan tugas menunggu orang tua pulang.
	d. Dalam melaksanakan pembelajaran secara daring, Bapak/Ibu guru menggunakan media apa saja?	Vidio pembelajaran. Tugas melalui wa group.
	e. Bagaimana cara memberikan pembelajaran daring yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh bagi siswa?	Sering memberikan vidio pembelajaran yang menarik. Tidak memberi tugas yg memberatkan
2	Materi teks non fiksi	
	a. Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks non fiksi?	Tidak.
	b. Media/bahan ajar apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk menyampaikan materi teks non fiksi?	Menjelaskan melalui vidio rekaman melalui wa group.
	c. Apa kendala bagi siswa dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Kendalanya hanya tidak tersampaikan
	d. Bagaimana respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi teks non fiksi?	Ada beberapa siswa yang tidak memahami bisa tanya ke guru melalui japri.
	e. Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Metode ceramah, demonstrasi dan eksperimen.

Dipindai dengan CamScanner

3	Sumber belajar siswa	
	a. Apa saja sumber belajar yang Bapak/ Ibu guru gunakan untuk siswa?	Buku. Internet, dan media lain yang menunjang metode eksperimen.
	b. Berapa jumlah siswa yang mengalami kendala dalam memahami sumber belajar berupa buku?	Yang mengalami kendala atau kesulitan pemahaman sekitar 6 anak dari 21 siswa
	c. Apakah disediakan sumber belajar berbasis multimedia dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Tidak.
4	Kearifan lokal	
	a. Apakah siswa diberikan materi mengenai kearifan lokal?	Iya.
	b. Apa saja kearifan lokal daerah yang Bapak/Ibu guru ajarkan kepada siswa!	Budaya daerah, dan jenis makanan khas daerah
5	Keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*)	
	a. Apakah dalam pembelajaran materi teks non fiksi sudah menggunakan keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*)?	Selama pembelajaran daring untuk creativity dan inovation belum bisa terlaksana.
	b. Bagaimana respon siswa terhadap keterampilan 4C yang sudah diajarkan?	Sebagian besar siswa bisa memahami.
6	Pembelajaran Multimedia Berbasis Android	
	a. Apakah semua siswa kelas IV memiliki HP?	Kebanyakan siswa menggunakan HP milik orang tua
	b. Apakah semua siswa kelas IV bisa mengoperasikan HP?	Bisa.
	c. Bagaimana respon orang tua siswa jika pembelajaran pada materi teks non fiksi menggunakan media berupa multimedia interaktif berbasis android?	Menerima. Tapi ada beberapa wali murid yang mengeluh juga.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 23. Hasil Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa MI Assalafiyah Pule



PEDOMAN WAWANCARA GURU
TERKAIT ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

KELAS : IV
NAMA GURU : IKA APRILINA SARI S.Pd.
NIP : 29219901140 32
TANGGAL : 3 NOVEMBER 2021

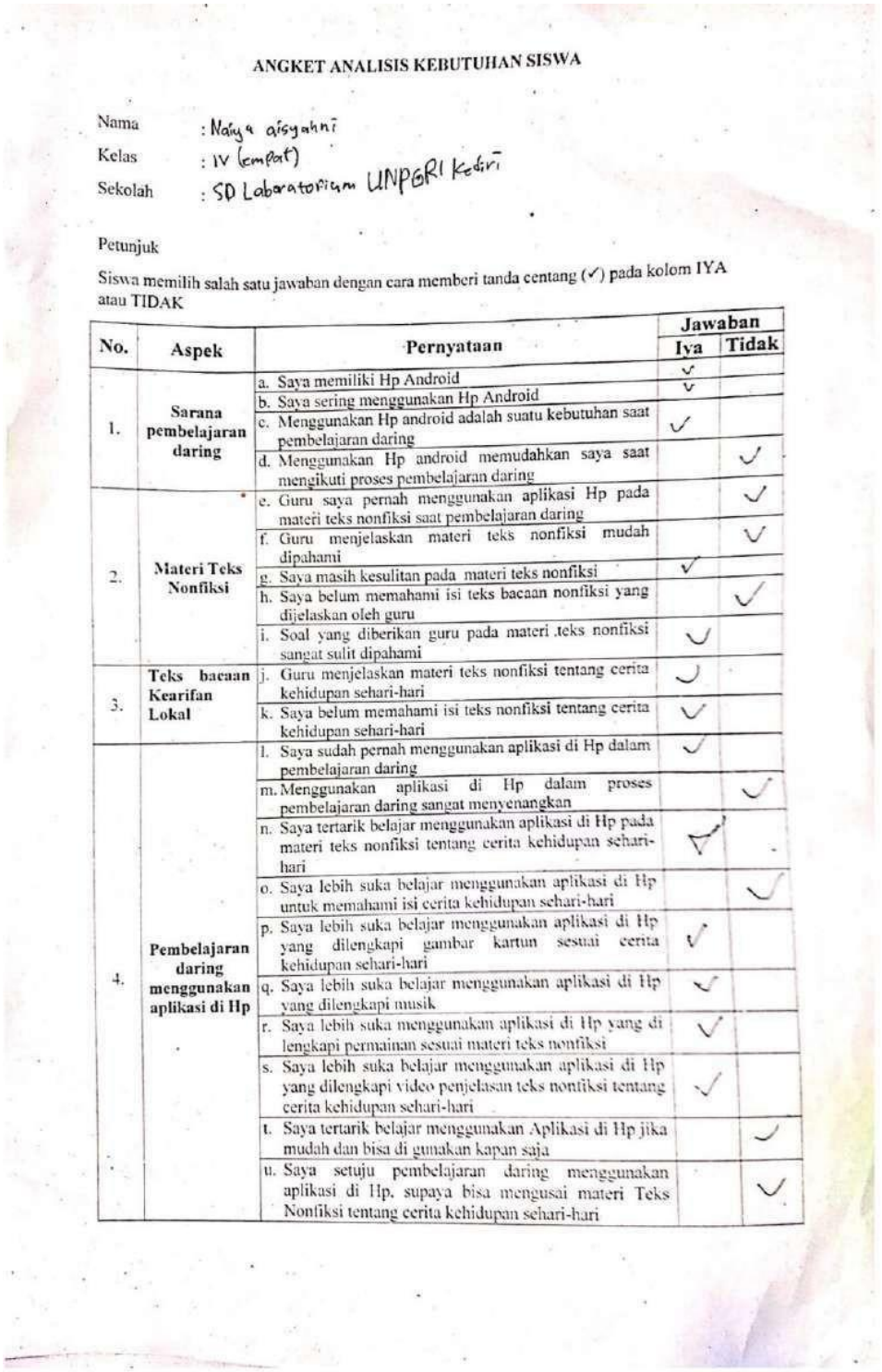
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Pembelajaran daring	
	a. Bagaimana proses pembelajaran daring?	Selama pembelajaran daring hampir 90% dapat mengikuti proses pembelajaran
	b. Apakah Bapak/Ibu mengalami keterbatasan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran daring? Sebutkan!	Alhamdulillah untuk teknologi sudah terpenuhi seperti komputer, laptop HP maupun paket data sudah ada dengan mumpuni
	c. Apa kendala Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring?	Untuk kendala sebagian siswa HP masih gabung dengan orang tua dan dibawa orang tua kerja, sehingga terjadi keterlambatan dalam pengumpulan tugas
	d. Dalam melaksanakan pembelajaran secara daring, Bapak/Ibu guru menggunakan media apa saja?	Buku, power point
	e. Bagaimana cara memberikan pembelajaran daring yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh bagi siswa?	Dengan melakukan kontak interaktif dengan siswa seperti tanya jawab kemudian memakai media belajar yang menarik bagi siswa
2	Materi teks non fiksi	
	a. Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks non fiksi?	Ada sedikit kendala terutama keterbatasan waktu, mengingat selama Covid, tatap muka hanya terbatas
	b. Media bahan ajar apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk menyampaikan materi teks non fiksi?	LKS, Buku Paket,
	c. Apa kendala bagi siswa dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Memberikan contoh cerita yang menarik bagi siswa
	d. Bagaimana respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi teks non fiksi?	Anak-anak tertarik terutama ketika diberikan contoh tentang teks non fiksi berupa cerita sejarah
	e. Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Ceramah dan tanya jawab

Dipindai dengan CamScanner

3	Sumber belajar siswa	
	a. Apa saja sumber belajar yang Bapak/ Ibu guru gunakan untuk siswa?	Buku paket Tema 5, buku LKS, internet
	b. Berapa jumlah siswa yang mengalami kendala dalam memahami sumber belajar berupa buku?	Sekitar 3-4 siswa karena kurang minat dalam membaca
	c. Apakah disediakan sumber belajar berbasis multimedia dalam penyampaian materi teks non fiksi?	Ada tapi sedikit siswa yang mau dan mampu untuk mengaksesnya
4	Kearifan lokal	
	a. Apakah siswa diberikan materi mengenai kearifan lokal?	Iya
	b. Apa saja kearifan lokal daerah yang Bapak/Ibu guru ajarkan kepada siswa!	Sejarah mengenai kerajaan Kediri dan Singasari, beberapa contoh situs sejarah di daerah kediri dan sekitarnya
5	Keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*)	
	a. Apakah dalam pembelajaran materi teks non fiksi sudah menggunakan keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*)?	Sudah, namun belum berjalan sepenuhnya karena keterbatasan waktu
	b. Bagaimana respon siswa terhadap keterampilan 4C yang sudah diajarkan?	Siswa merasa sangat senang dan tertarik dengan materi
6	Pembelajaran Multimedia Berbasis Android	
	a. Apakah semua siswa kelas IV memiliki HP?	Ya, semua siswa memiliki HP baik milik siswa maupun orang tua
	b. Apakah semua siswa kelas IV bisa mengoperasikan HP?	Ya, semua siswa bisa mengoperasikan HP
	c. Bagaimana respon orang tua siswa jika pembelajaran pada materi teks non fiksi menggunakan media berupa multimedia interaktif berbasis android?	Bagi sebagian wali murid yang paham IT tidak ada masalah bahkan merasa sangat terbantu namun, bagi walimurid yang kurang paham merasa kesulitan.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 24. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Naiya aisyahni
Kelas : IV (empat)
Sekolah : SD Laboratorium UNPGRI Kediri

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring		✓
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Mahirza Nizam jatmiko

Kelas : 4

Sekolah : SD lab

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : owen sangko putra
Kelas : 9
Sekolah :

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		✓
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Dhika
Kelas : 4 SD
Sekolah : SD 196

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Radisya Raisvan gunawan
Kelas : 4/empat(IV) → IV
Sekolah : SD Lab

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		✓
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring		✓
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring		✓
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Laskya Dyandra Haziqa

Kelas : 4

Sekolah : Sd lab UN PGRI Kediri

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Aura Fitri Nur Aini

Kelas : 4 (EMPAT)

Sekolah : SD Laboratorium

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Hector Akram wicasa
Kelas : 4 IIII
Sekolah : Sd laboratorium unpgri kediri

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ibrahim arshad oxyjatmiko putra
Kelas : IV(empat)
Sekolah : SD Laboratorium UNP Kediri

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ibraheem Shah Jangi

Kelas : 4

Sekolah : SD lab

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Leandra Felix S.
Kelas : IV
Sekolah : SD lab

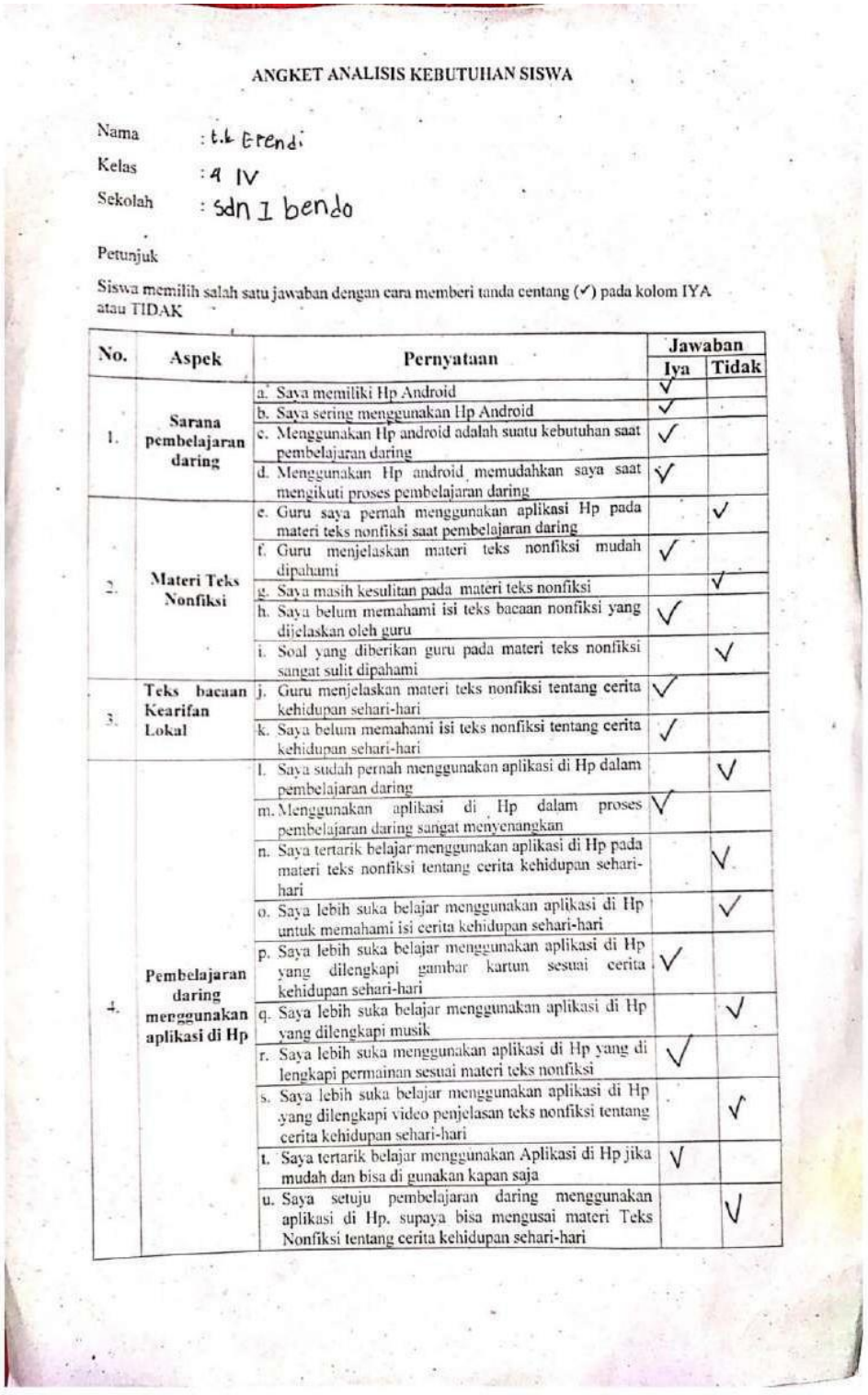
Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		✓
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring		✓
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring		✓
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 25. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa SDN 1 Bendo



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : t.k Erendi
Kelas : 4 IV
Sekolah : sdn 1 bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Agila idzni cahya suwarno.
Kelas : IV.
Sekolah : SDN Bendo 1.

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Loka!	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Adena Aafiyah Febriani

Kelas : IV (4)

Sekolah : SDN BENDO 1

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		X
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		X
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		X
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		X
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		X
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Indi khozainur.R

Kelas : 4 (empat)

Sekolah : SDN Bendo 1

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Anisa putri M.

Kelas : 4.

Sekolah : SDn 1 benão.

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Risqi nur azis
Kelas : 4
Sekolah : Batu bendoh

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		V
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		V
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	V	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	V	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		V
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	V	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		V
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	V	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	V	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	V	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		V
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		V
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	V	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		V
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		V
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	V	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	V	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	V	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	V	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	V	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		V

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ranja maiga ningrum

Kelas : IV (4)

Sekolah : SDN 1 Bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		✓
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Valeria handoko sastro wardoyo
Kelas : 4
Sekolah : SDN Bendo 1

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : cahyo r.w

Kelas : 4

Sekolah : sdn bendo I

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Novelita
Kelas : 4
Sekolah : SDN I Bendo

Petunjuk

- Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : ANANda ilham nursabutra

Kelas : 4

Sekolah : SDN 1 Bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja		✓
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : [redacted] muhammad, DAFFA ANAFI
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✗
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✗
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✗
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✗
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✗
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✗
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✗
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✗

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : AHMAD Rafel kurniawan

Kelas : 4

Sekolah : SDN I Bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		X
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		X
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		X
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		X
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		X
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		X

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : M. Adib. F. M
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 BENDO

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : ZALi inggir maulana
Kelas : 4
Sekolah : tendol

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : HARDI ANTO
Kelas : 4/(MAS)
Sekolah : BENDO I

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama :Ardiansyah Radhya Pratama

Kelas : 4

Sekolah : SDN Bendo 1

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ahmad Ardian A.

Kelas : IV

Sekolah : SDN 1 Bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Dendi adilya
Kelas : 4 empat
Sekolah : SDN 1 bendo

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : m fikri alfiyan

Kelas : 9

Sekolah : SDn 1 bondo

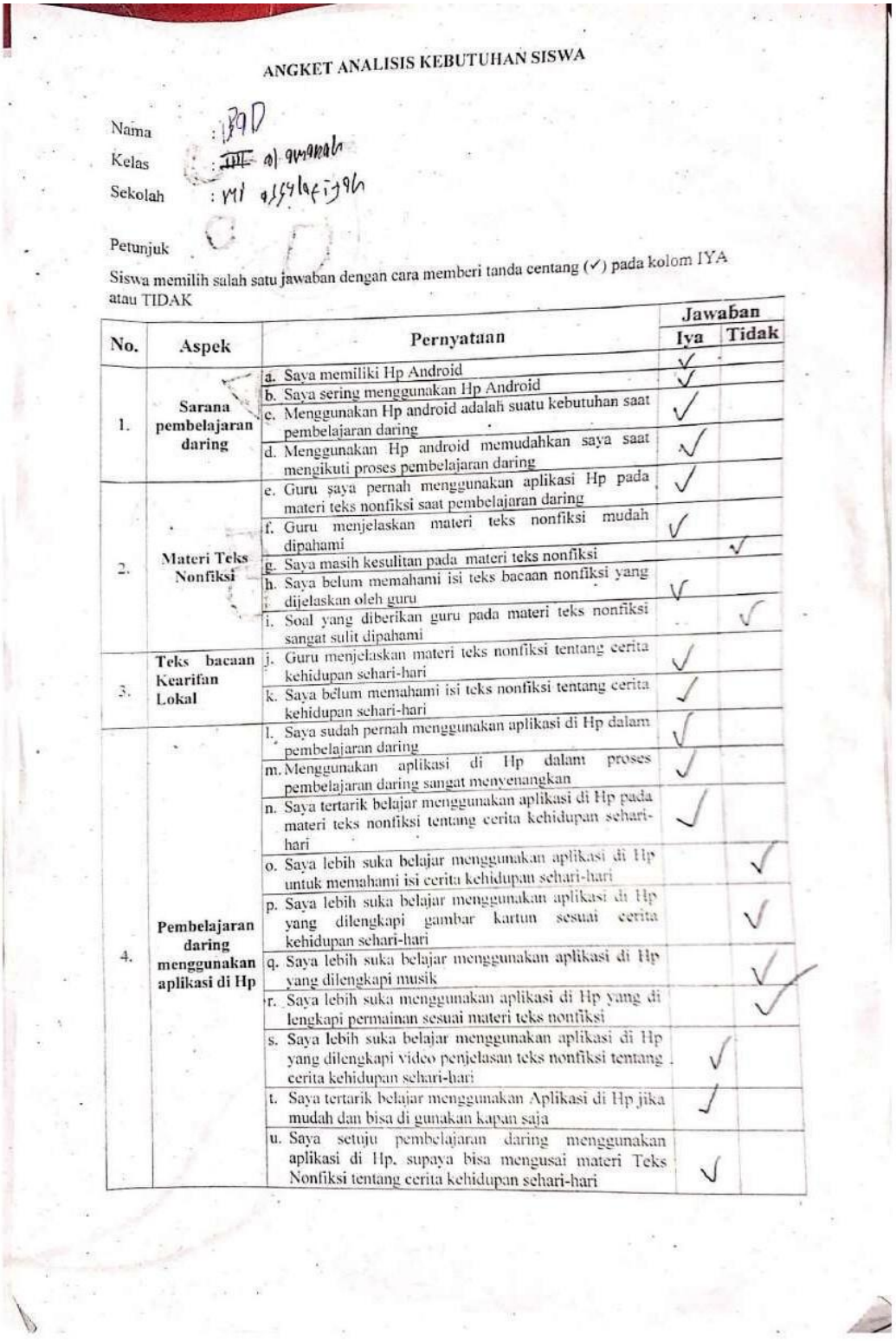
Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring		✓
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		✓
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 26. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa MI Assalafiyah Pule



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : [illegible]
Kelas : [illegible]
Sekolah : [illegible]

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		✓
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Salma
Kelas : 9 amanah
Sekolah : Miasala Fiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Aje

Kelas : 4

Sekolah : ~~SMP~~ SD Sabafiah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : AGAM R
Kelas : 9 Al-Amanah
Sekolah : mi Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		X
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		X
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		X
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		X
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		X
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Eddy
Kelas : 4 al-Barnah
Sekolah : Mi

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Zahwa

Kelas : 4 Al-amanah

Sekolah : Mi Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : laila ainun shofa
Kelas : 4 al-amanah
Sekolah : mi as-salafiyyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android		✓
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Rilin ni'matul - mahmudah
Kelas : 9 Al-Amanah
Sekolah : mi - Assalaviyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : INARA Ayudia Putri
Kelas : 4 Al Amanah
Sekolah : MI AS Salafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifaa Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Farhan
Kelas : kelas 4
Sekolah : MI assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Renato

Kelas : 4 Al Amanah

Sekolah : MI Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Adam R
Kelas : 9 Al-Amanah
Sekolah : MI Assakinah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ker Ayu

Kelas : 9 Al-amanah

Sekolah : Mi asalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ruhana Fadhila balqist

Kelas : 9 al amanah

Sekolah : as-salafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ilham
Kelas : Al Amanah : 4
Sekolah : Mi - Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari		✓
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : ILHAM

Kelas : Al-Amanah

Sekolah : Mi-AssalaFiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✗
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✗
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✗
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✗
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Faricha zahra el-jannah IB natus shulthon
Kelas : 4-Al-Amanah/06
Sekolah : MI Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android		✓
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Safora Putri Meilani (RARA)
Kelas : 4 AL-Amanah
Sekolah : MI Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Farah

Kelas : kelas 4 Al-amanah

Sekolah : Mi assalafiyyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami		✓
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring		
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari		
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Aska ardi ansyah

Kelas : 4 - A1 - amanah

Sekolah : MI - Assala Fiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi	✓	
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami		✓
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Moch Rafiansah M
Kelas : A 2C – 2020224
Sekolah : M – 25520224124

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari		✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi		✓
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Maydo

Kelas : 9 [illegible]

Sekolah : Sekolah asal a Figal

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan		✓
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Aura meligya Putri

Kelas : 4 - Al-Amanah

Sekolah : Mi-as~~s~~alatiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru		✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik	✓	
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp. supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : intan ROHmatul jannah
Kelas : (9) Al-Amanah
Sekolah : MI-Assalafiyah

Petunjuk

Siswa memilih salah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom IYA atau TIDAK

No.	Aspek	Pernyataan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Sarana pembelajaran daring	a. Saya memiliki Hp Android	✓	
		b. Saya sering menggunakan Hp Android	✓	
		c. Menggunakan Hp android adalah suatu kebutuhan saat pembelajaran daring	✓	
		d. Menggunakan Hp android memudahkan saya saat mengikuti proses pembelajaran daring	✓	
2.	Materi Teks Nonfiksi	e. Guru saya pernah menggunakan aplikasi Hp pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring	✓	
		f. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi mudah dipahami	✓	
		g. Saya masih kesulitan pada materi teks nonfiksi		✓
		h. Saya belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru	✓	✓
		i. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami	✓	
3.	Teks bacaan Kearifan Lokal	j. Guru menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari.	✓	
		k. Saya belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	✓
4.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp	l. Saya sudah pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam pembelajaran daring	✓	
		m. Menggunakan aplikasi di Hp dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan	✓	
		n. Saya tertarik belajar menggunakan aplikasi di Hp pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		o. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		p. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		q. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi musik		✓
		r. Saya lebih suka menggunakan aplikasi di Hp yang di lengkapi permainan sesuai materi teks nonfiksi	✓	
		s. Saya lebih suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	
		t. Saya tertarik belajar menggunakan Aplikasi di Hp jika mudah dan bisa di gunakan kapan saja	✓	
		u. Saya setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di Hp, supaya bisa mengusai materi Teks Nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 27. Hasil Angket Respon Guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri

Angket Respon Guru

Kelas : IV (Empat)
Nama Guru : GITA HAKSINA PUTRI, S.Pd
NIP :
Tanggal :

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan pada tampilan media		✓			
2.	Materi ditampilkan dengan menarik		✓			
3.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓			
4.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran		✓			
5.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	✓				
6.	Siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran		✓			
7.	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran		✓			
8.	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap media yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	✓				
9.	Mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran	✓				
10.	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi	✓				

Kriteria Penilaian :

Skor 1 : Sangat Kurang
Skor 2 : Kurang
Skor 3 : Cukup
Skor 4 : Baik
Skor 5 : Baik Sekali

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 28. Hasil Angket Respon Guru SDN 1 Bendo

Angket Respon Guru

Kelas : IV (Empat)
Nama Guru : NUR SETIANI, S.S
NIP : 19760302 200801 2 019
Tanggal : 28 Morei 2022

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan pada tampilan media	✓				
2.	Materi ditampilkan dengan menarik	✓				
3.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓				
4.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran		✓			
5.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	✓				
6.	Siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran	✓				
7.	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran		✓			
8.	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap media yang digunakan (memuat keterampilan 4C)		✓			
9.	Mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran		✓			
10.	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi	✓				

Kriteria Penilaian :

Skor 1 : Sangat Kurang
Skor 2 : Kurang
Skor 3 : Cukup
Skor 4 : Baik
Skor 5 : Baik Sekali

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 29. Hasil Angket Respon Guru MI Assalafiyah Pule

Angket Respon Guru

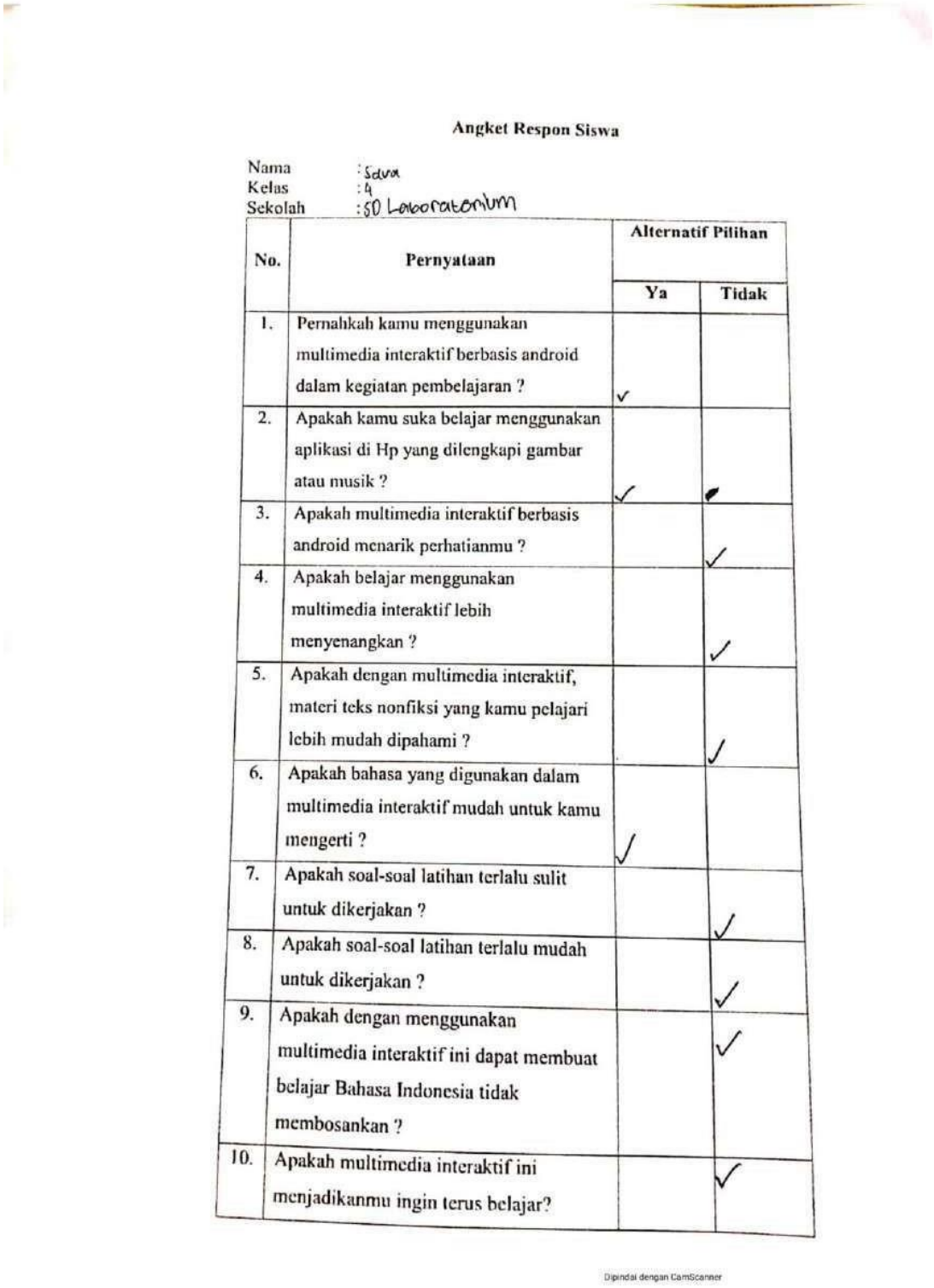
Kelas : IV
Nama Guru : ISA APRILIA SARI
NIP :
Tanggal : 29 Maret 2022

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan pada tampilan media	✓				
2.	Materi ditampilkan dengan menarik		✓			
3.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓				
4.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran		✓			
5.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	✓				
6.	Siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran	✓				
7.	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran		✓			
8.	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap media yang digunakan (memuat keterampilan 4C)		✓			
9.	Mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran	✓				
10.	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi	✓				

Kriteria Penilaian :

Skor 1 : Sangat Kurang
Skor 2 : Kurang
Skor 3 : Cukup
Skor 4 : Baik
Skor 5 : Baik Sekali

Lampiran 30. Hasil Angket Respon Siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri



Angket Respon Siswa

Nama : Salva
Kelas : 4
Sekolah : SD Laboratorium

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		✓
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?		✓
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?		✓
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		✓

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : amen
Kelas : 4
Sekolah : SD laboratorium un PGRI

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		✓
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?		✓
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Fa...
Kelas : ...
Sekolah : ...

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?		√
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?	√	
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		√
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		√

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Aura Fitri Nur Aini
Kelas : 4
Sekolah : SD Laboratorium

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Radhika Putra A.
Kelas :
Sekolah :

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ibrahim archadaxx satmiko Putra
Kelas : IV (empat)
Sekolah : SD Laboratorium

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : N
Kelas : A
Sekolah : S

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?		√
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		√
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		√

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Naiya ardyahni
Kelas : IV (empat)
Sekolah : SD LAB UNPGRI Kediri

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?		✓
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Hafiz A.W
Kelas : 4
Sekolah : SD Laboratorium UNPGRI Kediri

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?		✓
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		✓

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Laskya Dyanara H.
Kelas : IV (4)
Sekolah : SD LAB UN PGRI KEDIRI

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Radisya raisyah gunawan
Kelas : 09
Sekolah : SDNabung

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : iBrahim Ihsan Sahar
Kelas : 9
Sekolah : SMPN

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 31. Hasil Angket Respon Siswa SDN 1 Bendo

Angket Respon Siswa

Nama : Valeria h.s.w
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 Bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?		X
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		X
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Novelita
Kelas : IV
Sekolah : SDN 1 BENDO

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✗
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?		✗
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✗
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✗
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ardiansyah Rendiya P
Kelas : IX
Sekolah : SMP N 1 Bergas

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?		√
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		√
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : HARDI ANTO
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 BENDO

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		✓
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : ADENA Akmah febrian
Kelas : 4 SD
Sekolah : SDN 1 bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		X
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Muhammad daffa amanqi
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ahmad Rafel kurniawan
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 Bcn do

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ananda ilham nursaputra
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 Berdo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Risqi nur azis
Kelas : 4
Sekolah : Sdn 1 dendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		√
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ahmad Ardian Wibowo
Kelas : IV
Sekolah : SDN 1 Bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Marinda adilla putri
Kelas : 9
Sekolah : SDN 1 Bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : ANISA putri M
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ferdi
Kelas : 4 (empat)
Sekolah : SDN 1 Bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		√
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		√
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Indi khozainur . R
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 Bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Adib
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 BENDO

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Dendi adilya
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : M Fri afriyah
Kelas : 4
Sekolah : SDN 1 Bende

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		X
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		X
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : cahyo R. V
Kelas : 4
Sekolah : sdn 1 bendo

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		V
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	V	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	V	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	V	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	V	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	V	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		V
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	V	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	V	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	V	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Meiinggirm
Kelas : 9
Sekolah : SMP 1 Benda

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		V
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	V	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	V	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	V	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	V	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	V	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		V
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	V	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	V	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	V	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Aqila Ipzni cahya Suwarno
Kelas : IV
Sekolah : SDN 1 BENDO

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 32. Hasil Angket Respon Siswa MI Assalafiyah Pule

Angket Respon Siswa

Nama : Agan
Kelas : 9AHAI-Awalan
Sekolah : MI Assabagh

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		√

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama :
Kelas :
Sekolah : MI

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		√
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?		√
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Rafi
Kelas : 9 Al-Amanah
Sekolah : M. Assalafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Fatah Hasiwa
Kelas : 4.01-Putrah
Sekolah : Muallimatiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Aska ardiansyah
Kelas : A Al-amanah
Sekolah : MI Assalafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		√
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Farhan
Kelas : kelas 4
Sekolah : MI assala Fitah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : iMan Rohmatul Jannah
Kelas : IV Al-Amanah
Sekolah : MI assalafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Asma melisya putri
Kelas : 4
Sekolah : MI-DS-Sakariyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Maya
Kelas : 1
Sekolah : MI- asasiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : salma
Kelas : 9-amanah
Sekolah : MI Assalafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : RARA
Kelas : 4 Al-Amanah
Sekolah : MI Assalafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : rafi
Kelas : 4 al-amanah
Sekolah : MI salafiah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		✓
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		✓

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : [illegible]
Kelas : 9
Sekolah : [illegible]

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?		✓
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?	✓	
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		✓

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : ZAHRA
Kelas : 4
Sekolah : MI ASSALAFIYAH

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		X
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		X
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : ZAHRA
Kelas : XI Al-Ormawah
Sekolah : MA Assayafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ainun
Kelas : 4al-amaroh
Sekolah : mi as ~~salafiah~~ Salafiah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : ILHAM
Kelas : IV Al-Amanah
Sekolah : MI Assahriyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?	✓	
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?		✓

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Rendi a
Kelas : 9 Al-Amanah
Sekolah : mts assalafiah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?	✓	
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : teddy
Kelas : 4
Sekolah : mi assalafiah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		√
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?	√	
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		√
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

igan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ruhana Fadhia Balqis
Kelas : 4 al amanah
Sekolah : MI assalafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	✓	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : inara
Kelas : 4-Al-amanah
Sekolah : MI as Salafiyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?		✓
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?		✓
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Siswa

Nama : Ulin
Kelas : 4 Al-Amanah
Sekolah : Mi-Assalaviyah

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Pernahkah kamu menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran ?	✓	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau musik ?	✓	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	✓	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	✓	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	✓	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	✓	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		✓
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	✓	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?		✓
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	✓	

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 33. Prototipe Produk Penelitian



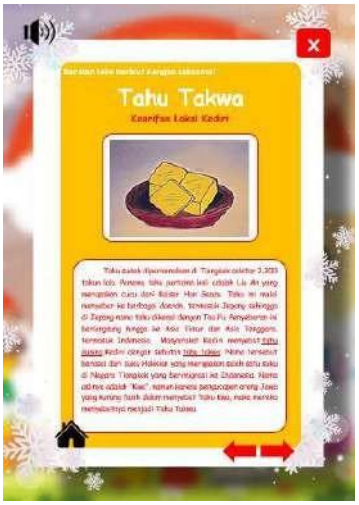


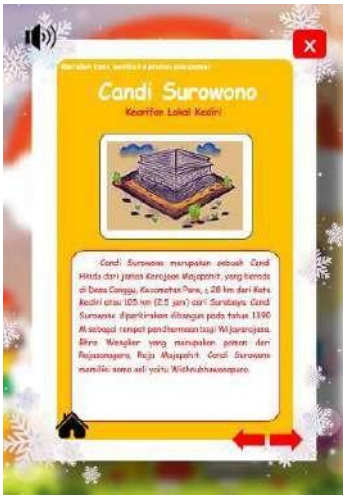












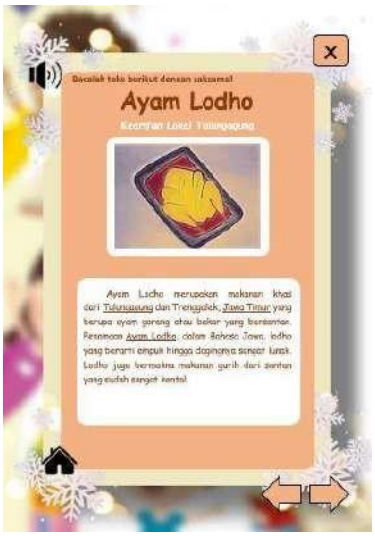



Bacalah teks berikut dengan saksama!
Batik Tutur
Kearifan Lokal Blitar
Batik merupakan lambang kearifan lokal serta warisan nenek moyang yang harus di jaga dan dilestarikan. Masing-masing daerah memiliki batik dengan ciri khas atau corak yang berbeda. Batik dipercaya menjadi pemunjuk efektif sosial di masyarakat serta membawa aura kewibawaan bagi orang yang memakainya.

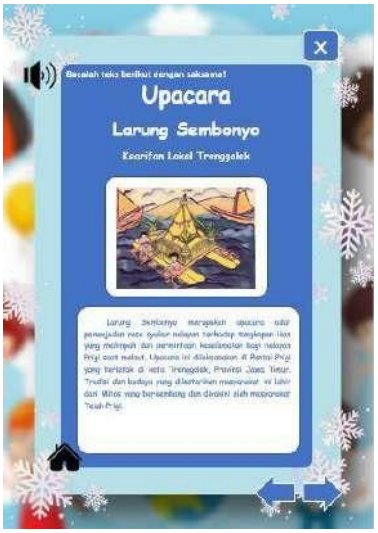

Bacalah teks berikut dengan saksama!
Candi Penataran
Kearifan Lokal Blitar

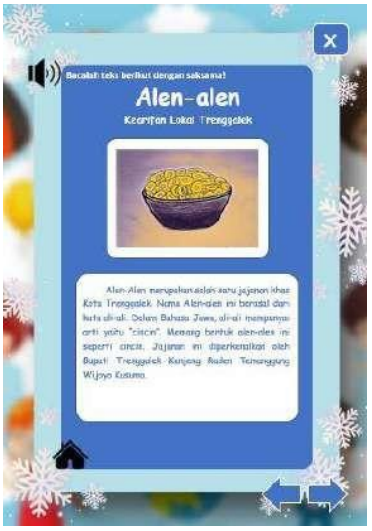

Tulungagung
Upacara Jamasan Tombak Kyai Upas
Ayam Ledho


Bacalah teks berikut dengan saksama!
Upacara Jamasan
Tombak Kyai Upas
Kearifan Lokal Tulungagung
Kyai Upas adalah sebuah pusaka berbentuk tombak dengan panjang lebih sekitar 35 cm dengan ditopang landheyan (kayu penganganya) sepanjang 4 meter. Pada bilah bagian bawah terdapat hiasan berbentuk huruf Arab dengan lafal Allah dan Muhammad.


Bacalah teks berikut dengan saksama!
Ayam Lodho
Kearifan Lokal Tulungagung
Ayam Lodho merupakan makanan khas dari Tulungagung dan Trenggalek, Jawa Timur yang berupa ayam goreng atau bakar yang bersantan. Penamaan Ayam Lodho dalam Bahasa Jawa, lodho yang berarti empuk hingga dagingnya sangat lunak. Lodho juga bermakna makanan gurih dari santan yang sudah sangat kental.

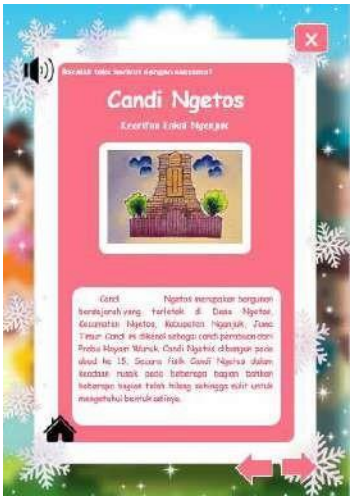

Trenggalek
Upacara Larung Sembonyo
Alen-alen


Bacalah teks berikut dengan saksama!
Upacara
Larung Sembonyo
Kearifan Lokal Trenggalek


Bacalah teks berikut dengan saksama!
Alen-alen
Kearifan Lokal Trenggalek
Alen-Alen merupakan salah satu jajanan khas Kota Trenggalek. Nama Alen-alen ini berasal dari kata ali-ali. Dalam Bahasa Jawa, ali-ali mempunyai arti yaitu "cincin". Memang bentuk alen-alen ini seperti cincin. Jajanan ini diperkenalkan oleh Bupati Trenggalek Kanjeng Raden Tumenggung Wijaya Kusuma.


Nganjuk
Upacara Siraman Sedudo
Candi Ngetos


Upacara
Siraman Sedudo


Candi Ngetos


Kuis
KEDIRI
BLITAR
TULUNGAGUNG
TRENGGALEK
NGANJUK


Kuis
Hasil Nilai


Kuis
Hasil Nilai


Tentang


Tentang
Apakah Anda yakin akan keluar dari aplikasi?
YA
TIDAK

Lampiran 34. Buku Pedoman Penggunaan Aplikasi.















































Lampiran 35. Hasil Analisis Perhitungan Pretest dan Posttest

Hasil *Pretest* Dan *Post Test* Dari Dua Sekolah Dasar

Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 2 s/d 25 Februari 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung. Sebelum pengambilan data, diadakan observasi mengenai sekolah dasar tersebut. Penulis melihat dari cara guru mengajar di kelas, materi teks nonfiksi yang diajarkan kepada siswa sehingga penulis memiliki gambaran mengenai pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV. Pada minggu kedua bulan Februari, penulis memberikan *pretest* kepada siswa kelas IV. Didapatkan hasil seperti tabel di bawah ini. Pada minggu ketiga pemberian pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android, semua siswa diminta untuk membawa gawai ke sekolah. Kemudian minggu keempat penulis memberikan *post test* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Dari 21 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung lebih besar daripada nilai *pretest.* Dapat disimpulkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan multimedia berbasis android dalam pembelajaran, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest.*

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

No	Nama	Nilai	
		Pretest	***Post Test***
1.	AAF	100	100
2.	AA	100	90
3.	ARK	100	100
4.	AIN	100	100
5.	APM	90	100
6.	AIC	100	100
7.	ARP	100	90
8.	CRW	100	100
9.	DA	100	100
10.	H	100	100
11.	IKR	100	90
12.	MAP	80	80
13.	MTA	70	100

14.	MAFM	100	100
15.	MDA	100	100
16.	N	70	70
17.	RMN	100	80
18.	RNA	100	100
19.	TKWE	100	100
20.	VHSW	100	80
21.	ZIM	100	90

Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022 s/d 1 April 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sama seperti SDN 1 Bendo Tulungagung, sebelum mengambil data diadakan observasi mengenai SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Observasi dilakukan dengan cara melihat guru mengajar di kelas IV, memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa di kelas. Pada minggu kedua, diadakan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum mendapatkan pembelajaran materi teks nonfiksi. Pada minggu ketiga, siswa diberi pembelajaran seperti biasa menggunakan metode konvensional. Tujuannya adalah membuktikan bahwa ada perbedaan pemberian pembelajaran dengan siswa kelas IV di SDN 1 Bendo Tulungagung. Pada minggu keempat, diberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengukur seberapa paham mengenai materi yang sudah diajarkan.

Dari 12 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri lebih besar daripada nilai *pretest.* Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran menggunakan metode konvensional atau pembelajaran seperti biasanya, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest.*

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

No.	**NAMA**	**NILAI**	
		Pretest	**Post test**
1.	AFNA	100	100
2.	HAW	100	100
3.	ISJ	80	100
4.	IAOJP	100	100
5.	LDH	100	100
6.	LFS	100	90
7.	MNJ	90	80

8.	NA	90	100
9.	OSP	80	70
10.	RPA	100	100
11.	RRG	90	90
12.	TSGH	80	90

Penentuan Sampel dari Dua Sekolah Dasar

Nilai *pretest* dan *post test* dari siswa kelas IV SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menunjukkan bahwa kedua sampel sekolah dasar tersebut mempunyai taraf hasil belajar yang sama.

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

	Materi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Upacara Jamasan	21	83.33	13.540	2.955
	Ayam Lodho	21	87.14	12.306	2.685

Tabel 4. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Equal variences assumed	.067	.798	-.954	40	.346	-3.810	3.993	-11.879	4.260
	Equal variences not assumed			-.954	39.640	.346	-3.810	3.993	-11.881	4.262

Tabel 5. Hasil *pretest* dan *post test*
SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

	Materi Teks	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kota Kediri	Upacara Jamasan	12	81.67	10.299	2.973
	Ayam Lodho	12	88.33	11.146	3.218

Tabel 6. Hasil *pretest* dan *post test*
SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Kota Kediir	Equal variences assumed	.015	.905	-1.522	22	.142	-6.667	4.381	-15.752	2.419
	Equal variences not assumed			-1.522	21.864	.142	-6.667	4.381	-15.755	2.422

Dari kedua tabel di atas menunjukkan bahwa kedua sekolah dasar mempunyai sampel yang berbeda. Pada SDN 01 Bendo Tulungagung mempunyai 21 sampel, dari hasil data ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata 87,14 > 83,33. Kemudian pada SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri mempunyai 12 sampel, dari data yang disajikan dapat ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, dilihat dari rata-rata 88,33 > 81,67. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua tabel tersebut memiliki hasil rata-rata pada nilai yang cenderung lebih tinggi pada nilai *post test.* Dari tabel SDN 01 Bendo Tulungagung terlihat nilai signifikansi 0,798 > 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian, dari tabel SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri terlihat nilai signifikansi 0,905 > 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga kesimpulannya yaitu kedua sekolah dasar tersebut memiliki taraf belajar yang sama.

Tabel 7. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

		Materi 1	Materi 2	Materi 3	Materi 4	Materi 5	Materi 6	Materi 7	Materi 8	Materi 9	Materi 10	Rata-Rata
Materi 3	Pearson Correlation	.302	.094	1	.510	.280	.303	-.035	-.038	.146	.352	.580
	Sig. (2-talled)	.183	.687		.018	.220	.181	.881	.871	.526	.106	.006
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Tabel 8. Hasil *pretest* dan *post test*
SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

Materi 1	Materi 2	Materi 3	Materi 4	Materi 5	Materi 6	Materi 7	Materi 8	Materi 9	Materi 10	Rata-Rata

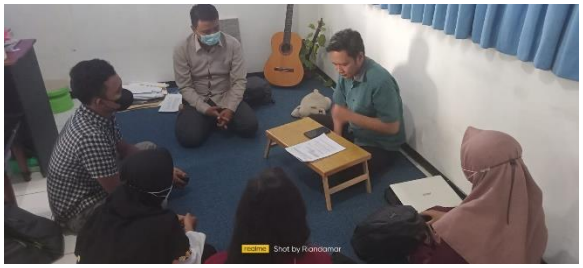
Materi 3	Pearson Correlation	.357	.209	1	.106	.606	.265	.639	.131	.241	.046	.489
	Sig. (2-talled)	.255	.514		.744	.037	.405	.025	.685	.450	.888	.107
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Pada tabel SDN 01 Bendo Tulungagung, siswa kelas IV diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, sedangkan SD Laboratorium tidak diberi perlakuan yaitu pembelajaran dilaksanakan secara konvensional yaitu diajarkan sama seperti guru kelas mengajar materi teks nonfiksi. Berdasarkan kedua tabel di atas, diketahui bahwa jika nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} maka data dikatakan valid, sebaliknya jika nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka data dikatakan tidak valid. Berdasarkan tabel data SDN 1 Bendo Tulungagung, didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} yaitu 0,580 > 0,433, maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan data dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} yaitu nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka dapat ditulis 0,489 > 0,576.

Dari beberapa perhitungan statistik yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berupa android dapat memotivasi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Siswa pada kelas eksperimen memberikan respon positif dari diadakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Siswa menjadi ingin tahu mengenai materi yang dipelajarinya karena menggunakan media pembelajaran gawai yang dapat menambah motivasi belajar dan semangat dalam belajar. Di SDN 1 Bendo Tulungagung sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Sedangkan di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran seperti biasanya terdapat kenaikan pada nilai hasil *post test.* Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi.

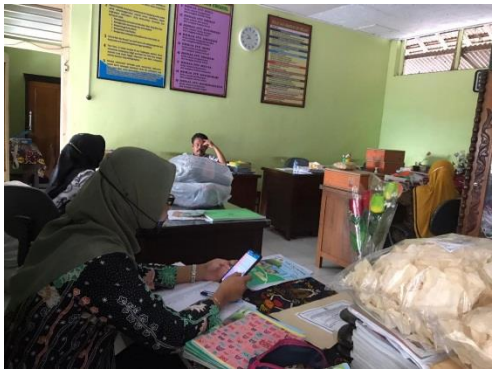
Lampiran 36. Dokumen Kegiatan

Dokumentasi Kegiatan

No.	Kegiatan yang dilakukan	Keterangan
1.	 	Rapat tentang penerapan multimedia interaktif yang dikembangkan di SD.
2.	 	Penerimaan mahasiswa MBKM Universitas Nusantara PGRI Kediri di SDN 1 Bendo Tulungagung, serta penyerahan MoU.

		
3.	 	Membantu proses vaksinasi di SDN 1 Bendo Tulungagung.

		
4.		Membantu guru di kantor.

		
5.		Rapat evaluasi kegiatan selama di SDN 1 Bendo Tulungagung..
6.		Membantu mengajar siswa kelas 3.

		
7.	 	Cek suhu setiap hari di SDN 1 Bendo Tulungagung.

8.	 	Membantu menata administrasi sekolah.
9.		Membantu menilai hasil ujian murid SDN 1 Bendo Tulungagung.

10.	    	Mulai menerapkan multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

11.	 	Pelaksanaan pondok romadhon di SDN 1 Bendo Tulungagung.

Link Video dan Dokumentasi Kegiatan Riset dan Penelitian

https://drive.google.com/folderview?id=1yE3n9YSRmAh3G2dFMo8J8I47zUnf3t e_

LUARAN II

1. Artikel Penelitian (Publikasi Sinta 3)
2. Bukti Submit Dan Status Artikel
3. Letter Of Acceptance (LoA)

1. Artikel Penelitian (Sinta 3)

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

THE EFFECT OF USING ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA AND LOCAL WISDOM ON NON-FICTION TEXT MATERIALS

Yuliana Novitasari[1], Kukuh Andri Aka[2], Rian Damariswara[3]
[123]Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia
E-mail : novitasariyuliana16@gmail.com[1], kukuh.andri@unpkediri.ac.id[2], riandamar08@unpkediri.ac.id[3]

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP MATERI TEKS NONFIKSI

ARTICLE HISTORY

Submitted:
Tanggal Submited

Accepted:
Tanggal Accepted

Published:
Tanggal Published

ABSTRACT

Abstract: *: The background of this research is the author's desire to create an Android-based learning media that is easily accessible anytime and anywhere, so that it is expected to attract students' interest in learning about non-fiction text material. The purpose of this study was to determine the effect of using Android-based interactive multimedia and local wisdom on non-fiction text material. This research was conducted at SDN 1 Bendo Tulungagung and SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. The type of research used is quantitative with experimental research methods. The conclusion can be seen from the statistical calculations of SDN 1 Bendo Tulungagung, data obtained that the Pearson correlation value > rtable value is 0.580 > 0.433, then the data from SDN 1 Bendo is said to be valid. Meanwhile, from SDN Laboratory of Nusantara University, PGRI Kediri, data obtained that the Pearson correlation value < rtable value, namely the Pearson correlation value < rtable value, it can be written as 0.489 < 0.576. So it can be concluded that there is an effect of using Android-based interactive multimedia and local wisdom on non-fiction text material.*

Keywords: interactive multimedia, local wisdom, non-fiction text

Abstrak: Latar belakang dari adanya penelitian ini adalah keinginan penulis untuk membuat media pembelajaran berbasis android yang mudah diakses kapan pun dan dimana pun, sehingga diharapkan dapat menarik minat belajar siswa mengenai materi teks nonfiksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Kesimpulannya dapat dilihat dari perhitungan statistik SDN 1 Bendo Tulungagung, didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} yaitu 0,580 > 0,433, maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} yaitu nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka dapat ditulis 0,489 < 0,576. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi.

Kata Kunci: multimedia interaktif, kearifan lokal, teks nonfiksi

CITATION
Nama Penulis. (Tahun). Judul Artikel Ilmiah. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume* (Nomor Edisi Terbit), Halaman. DOI: **http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000**.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat setiap orang memiliki rasa untuk mengembangkan diri dalam hal apapun, begitu juga dengan para calon guru dan guru di semua jenjang sekolah tanpa terkecuali sekolah dasar. Para guru ingin memberikan sesuatu yang menarik bagi siswa dan ingin membuat siswa tidak jenuh jika pembelajaran berlangsung lama. Dengan berkembangnya IPTEK, kini semua dapat diakses secara online. Faktor yang mempengaruhi kemajuan dari pendidikan di Indonesia adalah kualitas dari sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industry 4.0. Kualitas dari pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengingkat dan dapat mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan dari media pembelajaran memberikan manfaat yang banyak serta berguna dalam proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting demi mendukungnya proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak serta teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa serta membuat siswa semakin tertarik terhadap pembelajaran dari guru. Karakteristik lain yang ada pada media pembelajaran yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi diminta untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik dan ingin tahu mengenai materi pembelajaran tersebut.

Berikut ini adalah beberapa tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis android materi teks nonfiksi.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi teks nonfiksi



Gambar 2. Menu ayo belajar

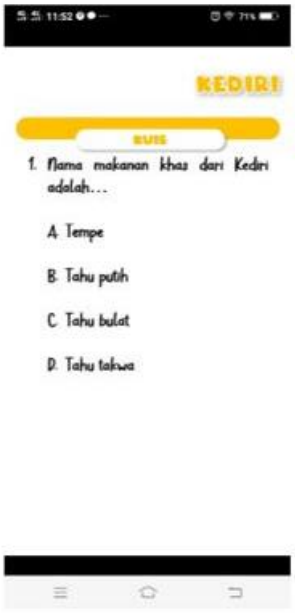
PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP



Gambar 3. Tampilan menu ayo belajar materi Kediri



Gambar 4. Teks deskripsi tahu takwa khas Kediri



Gambar 5. Tampilan kuis pilihan ganda materi tahu takwa



Gambar 6. Tampilan kuis non pilihan ganda materi tahu takwa

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi bahasa Indonesia yaitu teks nonfiksi terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yaitu SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri, penelitian ini mengambil sampel kelas IV dari dua sekolah dasar tersebut. Berdasarkan hasil penelitian Zulhelmi (2017), pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi.

Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran menurut Sahyono (2013) yang ditinjau oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa media dapat menjadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan fungsinya maupun kebutuhan. Karakteristik tersebut dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio visual merupakan media yang menggabuungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran, sesuai dengan kondisi siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berproses dengan baik dan benar.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android ini disesuaikan dengan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena IPTEK yang berkembang sangat pesat. Maka siswa sekolah dasar tidak boleh ketinggalan zaman. Penggunaan multimedia interaktif disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang dituju. Harus dipastikan semua siswa mempunyai gawai untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini. Setelah melakukan pengambilan data didapati bahwa siswa kelas IV sangat tertarik menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Siswa kelas IV sangat tertarik dan semangat dalam membaca teks bacaan, mengartikan kata sulit dalan bacaan, dan mengerjakan soal mereka lakukan dengan penuh semangat dan tanpa ada rasa bosan. Multimedia berbasis android adalah media pembelajaran berupa yang dapat diakses di gawai android, Aplikasi ini dapat didownload melalui *play store*. Adapun isi dari aplikasi ini adalah pengantar, pengertian teks nonfiksi, ayo belajar, dan profil. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pemilihan bacaan yang digunakan adalah berupa teks kearifan lokal se-Kediri Raya. Hal ini ditujukan agar siswa kelas IV menetahui dan memahami apa saja kearifan lokal yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka bisa mempelajari dan melestarikan kearifan lokal tersebut.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Materi menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit pada bacaan terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada aplikasi materi teks nonfiksi yang dijadikan media pembelajaran pada penelitian ini terdapat 10 bacaan dari 5 kabupaten/kota se-Kediri Raya. Daerah yang terdapat pada bacaan yaitu Nganjuk, Kediri, Tulungagung, Trenggalek, dan Blitar. Dari bacaan yang disajikan siswa diminta untuk mengetahui dan memahami mengenai cara untuk menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit pada bacaan. Cara agar dapat menemukan infromasi baru yaitu dengan membaca teks bacaan yang disajikan, kemudian menandai informasi apa yang dianggap baru. Dalam berbagai bacaan pasti pembaca menemukan informasi baru yang bisa menambah pengetahuan pembaca. Selain itu, setelah membaca suatu bacaan pasti mendapati kata yang tidak pernah dibaca sebelumnya yaitu kata sulit. Saat menemui kata sulit, cari arti kata tersebut pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kedua indikator ini sangat penting dilakukan supaya pembaca mendapatkan informasi setelah membaca bacaan.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh dari multimedia interaktif materi teks nonfiksi pada SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan harapan mampu membuktikan suatu dugaan menjadi pengetahuan dan informasi baru yang dapat dibuktikan kebenarannya serta tujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran siswa sehingga siswa dapat memahami materi teks nonfiksi serta tenaga pengajar di sekolah tersebut memperoleh media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran pada materi teks nonfiksi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Memaksimalkan objektifitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan secara terkontrol. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta social yang terukur (menguji teori). Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen. Metode eksperimen disebut juga dengan metode percobaan.

Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Observasi awal, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran siswa kelas IV mengenai materi teks nonfiksi dan media apa yang digunakan guru untuk menyampaikannya. (2) Eksperimen, pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan dengan metode eksperimen menggunakan media interaktif berbasis android. (3) Observasi akhir, setelah peneliti memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran, maka dilakukan pengukuran mengenai kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Menurut Sugiyono (2016) "hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan". Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN 01 Bendo Tulungagung

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ada 21 siswa dari SDN 01 Bendo Tulungagung dan 12 siswa dari SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2022 sampai dengan 1 April 2022. Materi pokok yang dipilih adalah materi teks non fiksi. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan berupa penggunaan pembelajaran secara konvensional. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa materi teks nonfiksi dengan jumlah tes pilihan ganda 10 butir soal dan menjodohkan sebanyak 10 butir soal. Di mana soal tersebut telah disusun sesuai dengan tingkat kesulitan berdasarkan domain Taksonomi Bloom Revisi (dalam Gunawan dan Palupi, 2016) proses kognitif berisikan enam kategori yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

Dari tiap-tiap kelas terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, sampai rendah. Untuk lebih meyakinkan kedua kelompok yang menjadi sampel tidak berbada secara signifikan, maka diambil nilai dari soal menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Hasil dari soal menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji-t SPSS versi 25 menggunakan Independent Samples T-Test dengan signifikansi 5%. Jika angka signifikansi lebih dari 0,05 maka bisa dikatakan kedua kelas tersebut setara. Sedangkan jika angka signifikansi kurang dari 0,05 maka kedua kelas tersebut tidak setara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini merupakan bagian paling penting dalam sebuah artikel. Hasil dan pembahasan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian disajikan secara apa adanya sesuai data yang diperoleh dari lapangan. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dari pengujian hipotesis dilaporan menggunakan tabel setelah diproses menggunakan aplikasi SPSS. Tabel dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil secara verbal. Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, hasil penelitian harus disimpulkan secara eksplisit. Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan logika dan teori-teori yang ada. Temuan yang ada di lapangan dikaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya. Untuk keperluan ini perlu adanya rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bias dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan pada materi teks nonfiksi mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *post test* menggunakan bentuk tes pilihan ganda dan non pilihan ganda atau menjodohkan. Tes soal pilihan ganda merupakan bentuk soal yang memberikan empat pilihan jawaban yang diantaranya terdapat satu jawaban benar. Menurut Suseno (2017) kekuatan tes pilihan ganda adalah pilihan jawaban yang dibuat saling berhubungan dan hamper tidak ketara

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

sehingga jawaban sedikit menjadi benar. Sedangkan, tes non pilihan ganda yaitu menjodohkan merupakan tes yang terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban. Masing-masing pertanyaan mempunyai jawaban yang sudah tercantum dalam seri jawaban. Tugas siswa adalah menempatkan jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan.

Dalam penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Andri Aka yang berjudul *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. (2017) ISSN: 2338-8919* kesimpulannya menyatakan bahwa fungsi TIK bagi guru antara lain: pertama, TIK dapat digunakan untuk membantu pekerjaan administrative (Word processor & Kebutuhan Wajib Tingkat Dasar, Spreadsheet). Kedua, TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (multimedia). Ketiga, TIK dapat digunakan untuk membantu proses manajemen pembelajaran. Keempat, TIK dapat digunakan untuk dukungan teknis dan meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan self running creation (antivirus, tools, jaringan, internet, dll). Beberapa jenis sumber dan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan guru di sekolah dasar, antara lain adalah komputer dan laptop, LCD (Liquid Crystal Display), Smart Television, Jaringan Internet, E-mail (electronic mail), Presentasi Power Point, CD pembelajaran, dan Smart phone. Disamping dari beberapa hal mengenai pemanfaatan TIK juga memiliki keterbatasan yang patut dicari solusinya.

Penelitian lain dilakukan oleh Rian Damariswara dan Karimatus Saidah dengan judul "Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar" di dalam penelitian ini mengambil tempat di SDN 4 Kenonagung dan SDN Mrican 1. Hasil dari penelitian ini adalah materi dongeng kelas III tema "Menyayangi Hewan dan Tumbuhan" dapat menggunakan permainan bahasa yang telah dikembangkan. Permainan bahasa yang dikembangkan sebanyak 13 permainan yang disajikan dalam tiga jenis tahapan pembelajaran. Ketigabelas permainan bahasa tersebut, divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasilnya dinyatakan sangat valid dan sangat tuntas. Selain itu, guru kelas III selaku praktisi meyatakan permainan bahasa yang dikembangkan pada materi dongeng sangat praktis untuk digunakan.

Hasil *Pretest* Dan *Post Test* Dari Dua Sekolah Dasar

1. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 2 s/d 25 Februari 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung. Sebelum pengambilan data, diadakan observasi mengenai sekolah dasar tersebut. Penulis melihat dari cara guru mengajar di kelas, materi teks nonfiksi yang diajarkan kepada siswa sehingga penulis memiliki gambaran mengenai pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV. Pada minggu kedua bulan Februari, penulis memberikan *pretest* kepada siswa kelas IV. Didapatkan hasil seperti tabel di bawah ini. Pada minggu ketiga pemberian pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android, semua siswa diminta untuk membawa gawai ke sekolah. Kemudian minggu

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

keempat penulis memberikan *post test* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Dari 21 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung lebih besar daripada nilai *pretest.* Dapat disimpulkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan multimedia berbasis android dalam pembelajaran, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest.*

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

No	Nama	Nilai	
		Pretest	***Post Test***
1.	AAF	100	100
2.	AA	100	90
3.	ARK	100	100
4.	AIN	100	100
5.	APM	90	100
6.	AIC	100	100
7.	ARP	100	90
8.	CRW	100	100
9.	DA	100	100
10.	H	100	100
11.	IKR	100	90
12.	MAP	80	80
13.	MTA	70	100
14.	MAFM	100	100
15.	MDA	100	100
16.	N	70	70
17.	RMN	100	80
18.	RNA	100	100
19.	TKWE	100	100
20.	VHSW	100	80
21.	ZIM	100	90

2. Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022 s/d 1 April 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sama seperti SDN 1 Bendo Tulungagung, sebelum mengambil data diadakan observasi mengenai SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Observasi dilakukan

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

dengan cara melihat guru mengajar di kelas IV, memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa di kelas. Pada minggu kedua, diadakan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum mendapatkan pembelajaran materi teks nonfiksi. Pada minggu ketiga, siswa diberi pembelajaran seperti biasa menggunakan metode konvensional. Tujuannya adalah membuktikan bahwa ada perbedaan pemberian pembelajaran dengan siswa kelas IV di SDN 1 Bendo Tulungagung. Pada minggu keempat, diberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengukur seberapa paham mengenai materi yang sudah diajarkan.

Dari 12 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri lebih besar daripada nilai *pretest.* Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran menggunakan metode konvensional atau pembelajaran seperti biasanya, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest.*

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

No.	NAMA	NILAI	
		Pretest	Post test
1.	AFNA	100	100
2.	HAW	100	100
3.	ISJ	80	100
4.	IAOJP	100	100
5.	LDH	100	100
6.	LFS	100	90
7.	MNJ	90	80
8.	NA	90	100
9.	OSP	80	70
10.	RPA	100	100
11.	RRG	90	90
12.	TSGH	80	90

Penentuan Sampel dari Dua Sekolah Dasar

Nilai *pretest* dan *post test* dari siswa kelas IV SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menunjukkan bahwa kedua sampel sekolah dasar tersebut mempunyai taraf hasil belajar yang sama.

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

	Materi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Upacara Jamasan	21	83.33	13.540	2.955
	Ayam Lodho	21	87.14	12.306	2.685

Tabel 4. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Equal variences assumed	.067	.798	-.954	40	.346	-3.810	3.993	-11.879	4.260
	Equal variences not assumed			-.954	39.640	.346	-3.810	3.993	-11.881	4.262

Tabel 5. Hasil *pretest* dan *post test*
SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

	Materi Teks	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kota Kediri	Upacara Jamasan	12	81.67	10.299	2.973
	Ayam Lodho	12	88.33	11.146	3.218

Tabel 6. Hasil *pretest* dan *post test*
SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Kota Kediir	Equal variences assumed	.015	.905	-1.522	22	.142	-6.667	4.381	-15.752	2.419
	Equal variences not assumed			-1.522	21.864	.142	-6.667	4.381	-15.755	2.422

Dari kedua tabel di atas menunjukkan bahwa kedua sekolah dasar mempunyai sampel yang berbeda. Pada SDN 01 Bendo Tulungagung mempunyai 21 sampel, dari hasil data ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest,* hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata 87,14 > 83,33. Kemudian pada SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri mempunyai 12 sampel, dari data yang disajikan dapat ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest,* dilihat dari rata-rata 88,33 > 81,67. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua tabel tersebut memiliki hasil rata-rata pada nilai yang cenderung lebih tinggi pada nilai *post test.* Dari tabel SDN 01 Bendo Tulungagung terlihat nilai signifikansi 0,798 > 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian, dari tabel SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri terlihat nilai signifikansi 0,905 > 0,05, maka

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga kesimpulannya yaitu kedua sekolah dasar tersebut memiliki taraf belajar yang sama.

Tabel 7. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

		Materi 1	Materi 2	Materi 3	Materi 4	Materi 5	Materi 6	Materi 7	Materi 8	Materi 9	Materi 10	Rata-Rata
Materi 3	Pearson Correlation	.302	.094	1	.510	.280	.303	-.035	-.038	.146	.352	.580
	Sig. (2-talled)	.183	.687		.018	.220	.181	.881	.871	.526	.106	.006
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Tabel 8. Hasil *pretest* dan *post test*
SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

		Materi 1	Materi 2	Materi 3	Materi 4	Materi 5	Materi 6	Materi 7	Materi 8	Materi 9	Materi 10	Rata-Rata
Materi 3	Pearson Correlation	.357	.209	1	.106	.606	.265	.639	.131	.241	.046	.489
	Sig. (2-talled)	.255	.514		.744	.037	.405	.025	.685	.450	.888	.107
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Pada tabel SDN 01 Bendo Tulungagung, siswa kelas IV diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, sedangkan SD Laboratorium tidak diberi perlakuan yaitu pembelajaran dilaksanakan secara konvensional yaitu diajarkan sama seperti guru kelas mengajar materi teks nonfiksi. Berdasarkan kedua tabel di atas, diketahui bahwa jika nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} maka data dikatakan valid, sebaliknya jika nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka data dikatakan tidak valid. Berdasarkan tabel data SDN 1 Bendo Tulungagung, didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} yaitu 0,580 > 0,433, maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan data dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} yaitu nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka dapat ditulis 0,489 > 0,576.

Dari beberapa perhitungan statistik yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berupa android dapat memotivasi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Siswa pada kelas eksperimen memberikan respon positif dari diadakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Siswa menjadi ingin tahu mengenai materi yang dipelajarinya karena menggunakan media pembelajaran gawai yang dapat menambah motivasi belajar dan semangat dalam belajar. Di SDN 1 Bendo Tulungagung sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Sedangkan

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME XX NOMOR XX BULAN 2019
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran seperti biasanya terdapat kenaikan pada nilai hasil *post test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sudah memiliki kemampuan untuk mencari informasi baru dan mengartikan kata sulit. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan statistik yang disajikan bahwa data SDN 1 Bendo Tulungagung, didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} yaitu 0,580 > 0,433, maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan data dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} yaitu nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka dapat ditulis 0,489 < 0,576. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yaitu membuat media pembelajaran yang baru dan semenarik mungkin sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar. Melihat dari media pembelajaran berbasis android ini masih ada beberapa kekurangan yaitu dalam soal menjodohkan tidak bisa dijawab asal sehingga jawaban siswa pasti benar dan warna aplikasi yang monoton. Jadi peneliti berharap supaya peneliti selanjutnya memperhatikan hal-hal kecil yang bisa menyebabkan kekurangan pada media pembelajaran yang dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dalam program hibah riset keilmuan tahun 2022 yang telah mendanai penelitian dan memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, N., Widiyanto, B., & Fatkhurrohman, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 12 Kota Tegal. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 2(1).

Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *1*(2a).

Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(2), 197-207.

Damariswara, R., & Saidah, K. (2020). Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, *9*(1), 137-147.

Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.

Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 21-28.

Kurniawati, I.D dan Nita, S. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology,* Vol.1, No.2.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).

Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika,* 2(2), 8-18.

Pohan, A. B., & Jaelani, N. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).

Qadar, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia).* Vol. 2, No. 2

Qosyim, A dan Proyonggo,F.V. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA,* Vol. 2, No.2.

Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. Utility: *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi,* 1(1), 21-36.

Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI.*

Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).

Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).

Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA,* Volume 5 No, 1.

Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1).

Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet Bandung.

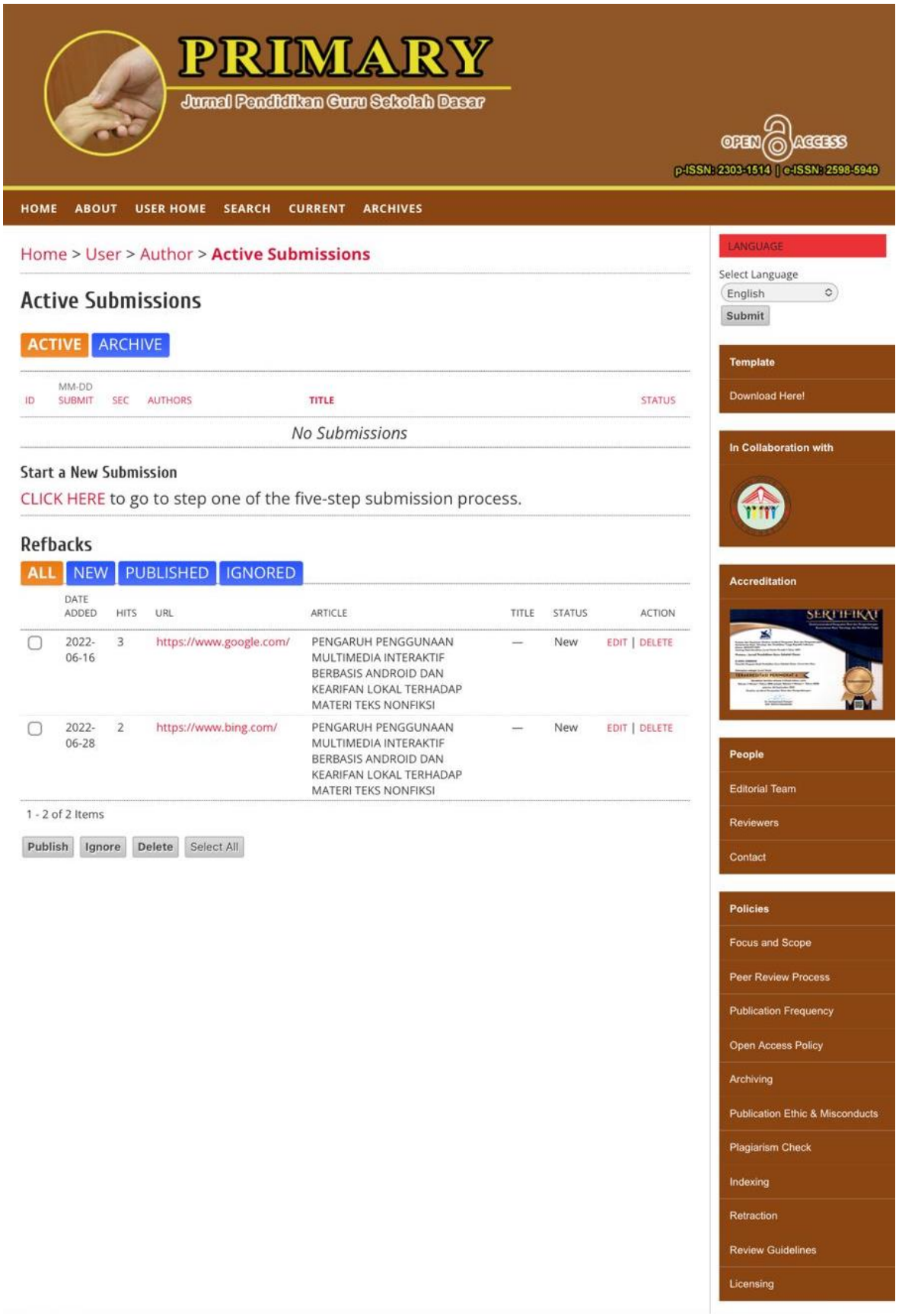
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v0i0.000
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 1(1).

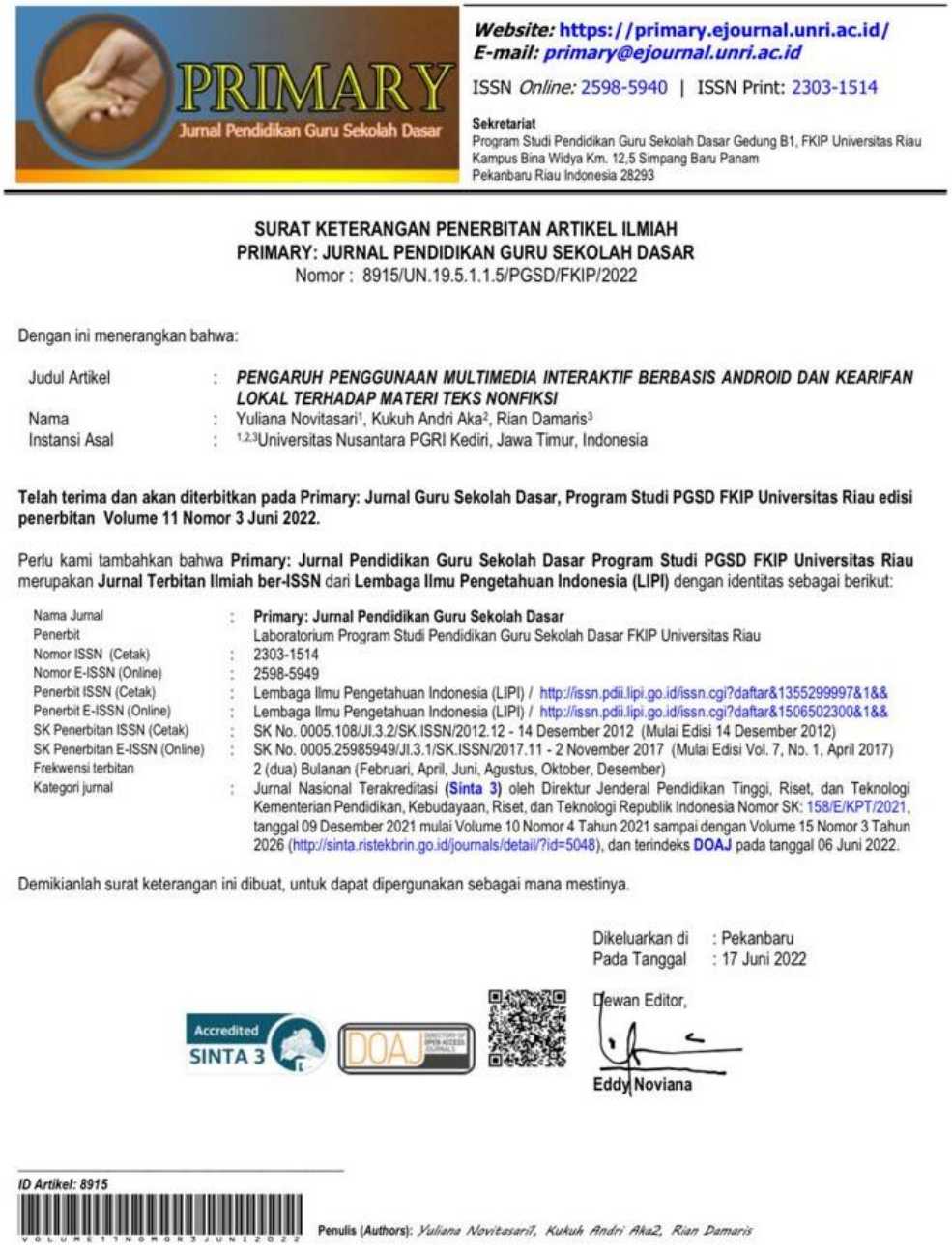
Yuzarion, Y. (2017). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Ilmu Pendidikan: *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 107-117.

Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia,* vol. 05, No.01.

2. Bukti Submit Artikel dan Status Artikel



3. Letter Of Acceptance (LoA)



PRIMARY
Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Website: https://primary.ejournal.unri.ac.id/
E-mail: primary@ejournal.unri.ac.id

ISSN *Online:* 2598-5940 | ISSN Print: 2303-1514

Sekretariat
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Gedung B1, FKIP Universitas Riau
Kampus Bina Widya Km. 12,5 Simpang Baru Panam
Pekanbaru Riau Indonesia 28293

SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL ILMIAH
PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Nomor : 8915/UN.19.5.1.1.5/PGSD/FKIP/2022

Dengan ini menerangkan bahwa:

Judul Artikel	:	***PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP MATERI TEKS NONFIKSI***
Nama	:	Yuliana Novitasari[1], Kukuh Andri Aka[2], Rian Damaris[3]
Instansi Asal	:	[1,2,3]Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

Telah terima dan akan diterbitkan pada Primary: Jurnal Guru Sekolah Dasar, Program Studi PGSD FKIP Universitas Riau edisi penerbitan Volume 11 Nomor 3 Juni 2022.

Perlu kami tambahkan bahwa **Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi PGSD FKIP Universitas Riau** merupakan **Jurnal Terbitan Ilmiah ber-ISSN** dari **Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)** dengan identitas sebagai berikut:

Nama Jurnal	:	**Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Penerbit		Laboratorium Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau
Nomor ISSN (Cetak)	:	2303-1514
Nomor E-ISSN (Online)	:	2598-5949
Penerbit ISSN (Cetak)	:	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) / http://issn.pdii.lipi.go.id/issn.cgi?daftar&1355299997&1&&
Penerbit E-ISSN (Online)	:	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) / http://issn.pdii.lipi.go.id/issn.cgi?daftar&1506502300&1&&
SK Penerbitan ISSN (Cetak)	:	SK No. 0005.108/JI.3.2/SK.ISSN/2012.12 - 14 Desember 2012 (Mulai Edisi 14 Desember 2012)
SK Penerbitan E-ISSN (Online)	:	SK No. 0005.25985949/JI.3.1/SK.ISSN/2017.11 - 2 November 2017 (Mulai Edisi Vol. 7, No. 1, April 2017)
Frekwensi terbitan		2 (dua) Bulanan (Februari, April, Juni, Agustus, Oktober, Desember)
Kategori jurnal	:	Jurnal Nasional Terakreditasi **(Sinta 3)** oleh Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor SK: 158/E/KPT/2021, tanggal 09 Desember 2021 mulai Volume 10 Nomor 4 Tahun 2021 sampai dengan Volume 15 Nomor 3 Tahun 2026 (http://sinta.ristekbrin.go.id/journals/detail/?id=5048), dan terindeks **DOAJ** pada tanggal 06 Juni 2022.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dikeluarkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 17 Juni 2022

Dewan Editor,

Eddy Noviana

ID Artikel: 8915

VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022

Penulis (Authors): *Yuliana Novitasari1, Kukuh Andri Aka2, Rian Damaris*

LUARAN III

Artikel Internasional

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA NON-FICTION TEXT MATERIALS CONTAINING KEDIRI RAYA LOCAL WISDOM AND 4C SKILLS FOR GRADE 4 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Endang Sri Mujiwati1, Kukuh Andri Aka[2], Rian Damariswara[3], Lia Dwi Hartati[4], Dyah Ajeng Candrawati[5], Arim Septiawan[6], Yuliana Novitasari[7], Ravinda Mahendri[8]

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7,8]
E-mail: endangsri@unpkediri.ac.id[1], kukuh.andri@unpkediri.ac.id[2], riandamar08@unpkediri.ac.id[3], liadwihartati91@gmail.com[4], dyaha6963@gmail.com[5], arimseptiawan02@gmail.com[6], novitasariyuliana16@gmail.com[7], ravindamahendri231327@gmail.com[8]

DOI: 12.12345/al-bidayah.v1234.XXX

ABSTRACT

There are still problems in learning Indonesian in grade IV elementary school with non-fiction text material. Students do not understand non-fiction text material because it is not contextual, and the lack of non-fiction text material is presented in an interesting way. The objectives of the research are (1) to develop interactive multimedia of android-based non-fiction text material with the content of Kediri Raya local wisdom and skill 4 and (2) to determine the validity of the interactive multimedia that has been developed. The research method used is descriptive quantitative and qualitative with ADDIE development research model.The research subjects are fourth grade elementary school student. The research instrument used a questionnaire. Descriptive quantitative and qualitative analysis techniques. The results showed that (1) the development of interactive multimedia refers to ADDIE which focuses on developing materials containing Kediri Raya local wisdom and 4C skills and (2) the results of material expert validation get a score of 85.7% and media expert validation gets 97%. The developed media is declared valid and can be used in learning.

Keywords: Interactive Multimedia; Android; Non-fiction Text; Local Wisdom; 4C Skills

INTRODUCTION

Learning media is a tool used to facilitate the delivery of material so that learning objectives can be achieved. According to Sukiman (in Priandana and Asto, 2015: 178) the use of media facilitates the process and achievement of learning outcomes. Therefore, choosing the right learning media allows students to absorb the expected material and abilities more quickly. The media provides clarity of the object or material being studied so that it attracts the attention of students.

One of the media that is ogled by observers of learning is interactive multimedia. Interactive multimedia can be in the form of software to create learning applications, one of the developments in learning application technology is on mobile devices. According to Gorgiev, et al. (2004: 2) mobile devices are always used in mobile

learning (m-learning). Then O'Malley, et al (2003: 6) define m-learning as a learning in which learning does not stay in one place or learning activities occur when learners utilize mobile technology devices. Android is an operating system that supports learning application programs on mobile devices such as gadgets.

Almost all students can operate android-based devices, including elementary students. Through android, teachers are expected to insert their subject matter so that students not only play but also learn. Damariswara and Saidah (2021) explained that learning using android applications makes it easier for students to learn anytime, anywhere, and is more proficient in mastering learning materials. One of the Indonesian language materials that can be inserted on Android is non-fiction text.

Non-fiction texts are texts that are made based on things that really happen in everyday life or can also be called facts (Amelia and Makmuriyanti, 2019). Tampubolon (1978:162) adds that nonfiction texts are related to science, technology, law, politics, religion, history, biography, autobiography, criticism, propaganda, and mathematics. The language used is usually denotative language or actual language so that readers can immediately understand the meaning of the text. Non-fiction texts are often used as a source of information by readers. Non-fiction stories are seen from an important and interesting momentum or event, then brought back to life by prioritizing the important values in it.

The results of interviews with fourth grade teachers at SD Lab UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo, Tulungagung Regency and MI Assalafiyah Pule, Kediri Regency regarding learning Indonesian non-fiction text material can be described as follows. First, teachers cannot monitor children's abilities directly when learning online. Second, the delivery of non-fiction text material is not conveyed properly because of the lack of material and less contextual with students' lives. Third, communication only goes in one direction, namely students only read the text in the worksheets and power points without any direct feedback from students. Fourth, the assessment process is not optimal because students and teachers are not in the same place and time. Fifth, students are not motivated to learn non-fiction material so that the questions are done by the parents of the students.

Based on the results of these interviews, it is necessary to find a solution to overcome that is to develop appropriate learning media for fourth grade elementary

school students that are contextual and interesting. The learning media developed is interactive multimedia based on Android non-fiction text material containing Kediri Raya local wisdom and 4C skills.

Local wisdom is a view of life and knowledge as well as various life strategies in the form of activities carried out by local people in answering various problems in meeting their needs. Sibarani (2012:114) explains that local wisdom is the original wisdom and knowledge of a society that comes from the noble values of cultural traditions to regulate the life of the community. Sibarani added that there are five cultural dimensions in local wisdom, namely local knowledge, local skills, local resources, culture, and local social processes. The local wisdom chosen to contain non-fiction text includes, Kediri, Nganjuk, Tulungagung, Blitar and Trenggalek. Saidah and Damariswara (2021) have conducted research on Indonesian language learning containing local wisdom on fairy tales for grade III elementary school.

In addition to containing local wisdom, the developed multimedia includes 4C skills. 4C skills include critical thinking (critical thinking), creative (creative), collaboration (collaboration), and communication (communication). Critical thinking according to Zubaidah (2018: 3) is a person's ability to be able to observe and find solutions to all the problems faced in his life. Creativity is a person's ability to create something. Munandar in Sumarno (2013: 438) describes the characteristics of creative thinking, namely: sparking many ideas, solving many problems, giving many ways or suggestions, changing thoughts, giving birth to something new, thinking about unusual ways, and detailing an idea to be more interesting. Communication is the sending and receiving of messages between two or more people so that messages can be understood. Zubaidah (2018:10) adds that communication is a process of transmitting information, ideas, emotions, and skills by using symbols, words, pictures, graphics, or numbers. Collaboration is someone working together with other people. Kouzes and Posner (2007:223) say that leadership is not done alone, but requires help from the group. Johnson (2012) suggests that collaboration has basic elements, namely: 1) interdependence, interaction between members, 3) the responsibility of each member, 4) there is communication, decision making, and trust, 5) both processes for creative thinking.

Based on the problems and solutions developed, this research has two objectives. First, to develop interactive multimedia non-fiction text material based on Android containing local wisdom and 4C skills for fourth grade elementary school students. Second, to determine the validity of the developed interactive multimedia.

RESEARCH METHODS

This study uses development research methods. The development model that will be used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. ADDIE describes a process of applying learning design to produce a deliberate learning implementation (Branch, 2009: 17). The development step consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This study only arrived at the expert validation test.

Sources of research data were fourth grade students of SD Laboratory UNP Kediri City, SDN 1 Bendo Tulunagung, and MI As Salafiyah Pule Kediri. The data collection instrument used a questionnaire. The following is a questionnaire for the assessment of Indonesian language and media material experts.

Assessment Aspect	Indicator	Value Scale
Relevance	The suitability of the material with KI and KD	1-5
	The suitability of the material with the learning indicators	1-5
	The suitability of the material with the learning objectives	1-5
	Explanation of the examples provided	1-5
	Clarity in language use	1-5
Accuracy	The material presented is in accordance with the character of class IV students	1-5
	Presenting competencies that must be mastered by students	1-5
	Learning steps include 4C skills	1-5
	The level of difficulty of the questions according to the material	1-5
Learning	The material presented encourages students' curiosity	1-5
	The material presented encourages student activity	1-5
	Students can build their own knowledge	1-5
	Students can study independently	1-5

Table 1. Grid of Indonesian Language Expert Assessment Questionnaires

Assessment Aspect	Indicator	Value Scale
Multimedia Display	Attractive image design	1-5
	Pictures according to the character of the age of elementary school children	1-5
	The colors used are attractive	1-5
	Have a simple look	1-5
	Accurate font selection / font size for easy reading	1-5
	Clarity of image symbols on the main menu	1-5
Multimedia content	Simple usage flow	1-5
	Can motivate students in learning	1-5
	Provide feedback on student learning outcomes	1-5
	Can be used for independent study	1-5
	There are variations of practice questions in interactive multimedia media	1-5
	Practice questions can be done repeatedly	1-5

Table 2. Grid of Media Expert Assessment Questionnaires

The data analysis used in this research activity is descriptive qualitative and quantitative descriptive data analysis. Qualitative descriptive data analysis in this study was used to process data sourced from comments and suggestions from validators contained in the validation questionnaire. Quantitative descriptive data analysis was used to analyze the data obtained from expert validation and user validation. The quantitative descriptive analysis in this study is as follows. The level of instrument validity is taken from the results of instrument validation through expert validation, with the following formula.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh}\ x\ 100\%$$

Information :
Vah = Validasi ahli
TSe = Total skor empirik
TSh = Total skor maksimal
(sumber:Akbar, 2013).

The results of validation by experts are then combined and averaged into the final value using the following formula.

$$Nilai\ akhir = \frac{\Sigma Vah}{2}$$

The criteria for validity and usability of the instrument can be seen in Table 1.

Final Score	Criteria
0% - 20%	Invalid, unusable
21% - 40%	Invalid, can't be used
41% - 60%	Quite valid, usable after major revision
61% - 80%	Valid, can be used after minor revision
81% - 100%	Very valid, very good to use

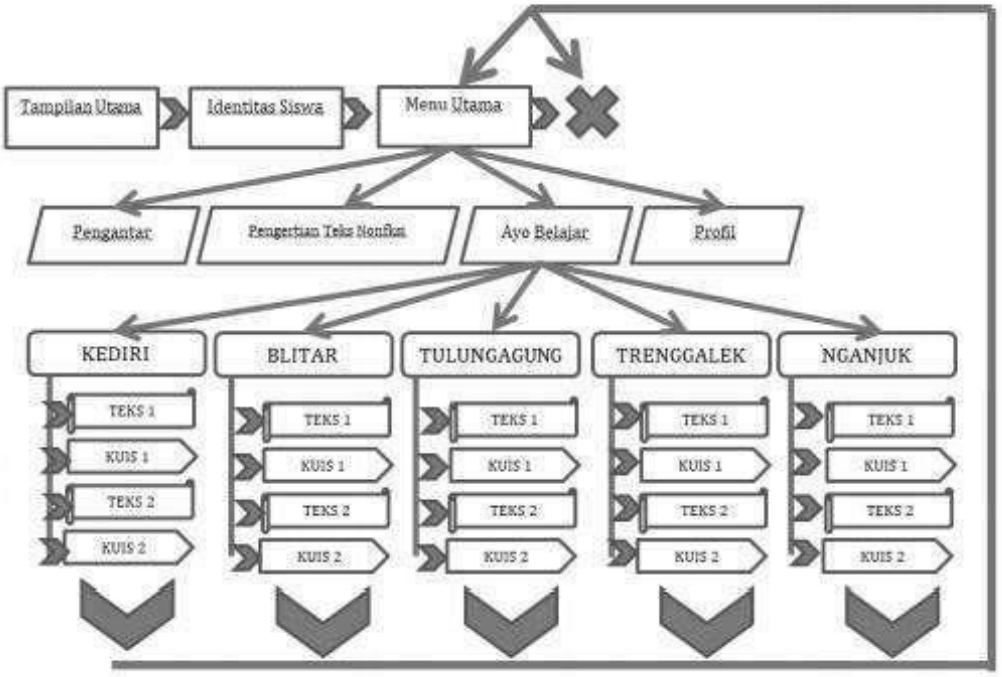
Table 3. Criteria for Validity and Use of Instruments

RESULT

A. Interactive Multimedia Development

The development of interactive multimedia is in accordance with the ADDIE stages. First, analysis of performance and needs. Second, interactive multimedia design is attractive, easy to use, and appropriate for learning. Third, there are three developments carried out, namely the development of non-fiction text material containing Kediri Raya local wisdom, the development of questions that refer to 4C skills, and the development of Android-based interactive multimedia. Researchers are looking for local wisdom found in Kediri Raya. Kediri Raya covers the City and Regency of Kediri, City and Regency of Blitar, Nganjuk Regency, Tulungagung Regency, and Trenggalek Regency. Based on the results of the FGD, Indonesian linguists only selected two local wisdoms for each region. The city and district of Kediri are in the form of Tofu Takwa and Surowono Temple, the City and District of Blitar are Penataran Temple and Tutur Batik, Nganjuk Regency is the Ngeos Temple and the Siraman Sedudo ceremony. Trenggalek Regency is the Larung Sembonyo ceremony and Alen-Alen food, and Tulungagung Regency is the Jamasan Spear Kyai Upas ceremony and Lodho Chicken food. The ten local wisdoms are processed into non-fiction texts that are appropriate for learning. The development of questions refers to language games in the form of multiple choice, crossword puzzles, gap text, scramble, and matchmaking. After students work on the questions, emoticons and grades appear. This is also done by Savitri, et al (2020) that media is interesting if it is equipped with

questions so that students can easily understand and know the results of their work. Finally, development on android with a flowchart as follows.



Fourth, implementation, which is implemented in SD. Before being implemented in SD, it must go through the validation of material and media experts. This article only discusses the results of material and media experts. Fifth, evaluation, which contains values and input that has been given by material and media experts, becomes the basis for improving interactive multimedia.

B. Interactive Multimedia Validation

The results of interactive multimedia validation are two experts. First, experts in the validation of Indonesian language learning materials. As a result, interactive multimedia got a score of 85.7% from material expert validation consisting of 14 indicators. Second, expert validation of learning media experts. As a result, interactive multimedia got a score of 97% consisting of 12 indicators.

DISCUSSION

A. Interactive Multimedia Development

Products that have been developed are in accordance with the ADDIE stages. First, the analysis phase which includes analysis of media development needs which includes performance analysis and needs analysis. Performance analysis was carried out by observing fourth grade students at SD Laboratorium UNP Kediri, SDN 1 Bendo Tulungagung, and MI As Salafiyah Pule, Kediri Regency. There are teacher obstacles in delivering non-fiction text material, namely students have not been able to identify non-fiction texts even though they have been given examples of stories. Of the 55 students in three elementary schools, 50.9% did not understand the contents of the non-fiction reading texts explained by the teacher, while 49.1% could understand the contents of the reading texts. In delivering the material the teacher uses LKS, textbooks, and interactive videos. Needs analysis, namely fourth grade students in three elementary schools need interesting learning media, accessible from home, as well as contextual material. Interesting and contextual can be realized in non-fiction text material containing Kediri Raya local wisdom and 4C skills.

Second, the design stage which is the stage of designing a product that is focused on learning media in the form of display and presentation in interactive multimedia. In interactive multimedia, it is made interesting by containing font types that can be read clearly by fourth grade students, there are pictures that stimulate imagination, the use of bright colors, and accompanying music when students study. The music can be turned off if students feel disturbed.

Third, the development stage, namely developing non-fiction reading texts containing local wisdom of Kediri Raya, evaluation questions containing 4C skills, and in accordance with the following learning interactive multimedia displays that have been developed. After students install the "Kediri Raya Nonfiction Text" application on Android via the Playstore for 3 MB, students can open the application. The first display that appears is the initial screen as shown in Figure 1. In this view, students are asked to click the play image to start using the application. Next, students will be directed to the identity screen as shown in Figure 2. In this screen, students are required to type their full name and school in the provided column. Click the column then a letter button will appear that must be pressed. If the identity is correct, then click "save". The next display is the main menu display as shown in Figure 3.



Figure 1 Initial View



Figure 2 Identity Display



Figure 3
Main Menu Display

On the main menu display there are four buttons and the student's identity has been typed. The first button says "INTRODUCTION" which contains the identity of the material such as class, theme, sub-theme, material, KD, and indicators as shown in Figure 4. The second button reads "DEFINITION OF NON-FICTION TEXT" contains the meaning and characteristics of non-fiction text as shown in Figure 5.



Figure 4 Display of the Introductory Menu



Figure 5
Display of the Non-Fiction Text Definition Menu

The third button that reads "AYO BELAJAR" contains five areas in Kediri Raya as shown in Figure 6. Students choose an area from five regions then two reading text titles and quizzes will appear as shown in Figure 7. Clicking on one of the reading titles will display a display as shown in Figure 7. Figure 8. After students read the non-fiction text, students click on the multiple-choice quiz with a display as shown in Figure 9.



Figure 6
Display from the Let's Learn Menu



Figure 7
Display of the Kediri Menu



Figure 8
Display of the Kediri Reading Text Menu



Figure 9
Display of the Quiz Menu from Kediri Reading Text

Each question answered by students will appear true and false emoticons as shown in Figure 10. After completing 10 questions, scores will appear. In the score display, there is an arrow button to the left which means to return to the text and the next button means to go to questions in the form of language games like Figure 11. The language game of each reading has a difference. The goal is that students do not get bored and always learn as shown in Figure 12.



Figure 10
Display When Answering Wrong and Right



Figure 11
Multiple Choice Workout Value Display



Figure 12
Display of questions in the form of language games

When students succeed in working on questions in the form of language games, students can find out the results as shown in Figure 13. Then click "Next" and the accumulated value from the results of working on questions in the form of multiple choice and language games as shown in Figure 14.



Figure 13
Display of the Result of Working on Problems in the Form of Language Games



Figure 14 Final Value Display

The fourth button labeled "PROFILE" contains the identity of the interactive multimedia composer as shown in Figure 15. In addition to the four menu buttons, at the top left corner there is an x button which means students exit the application and a button with a song image which means students can turn on and mute the song. The following is a display when students select the exit button from the application as shown in Figure 16.



Figure 15 Profile Menu Display



Figure 16 Display of the Application Exit Menu

Implementation stage, at this stage the researcher begins to apply or test the media that has been developed can be used and effective in learning. Prior to testing, multimedia must be validated by Indonesian language learning experts and learning media. The validation results will be used as input to prepare for testing to SD. In this article, we only reach the implementation stage in material and media experts.

The evaluation stage, at this stage only describes the test results from Indonesian language material experts and learning media. The value and input given by the expert will be used as the basis for determining the next test. Researchers will make revisions according to input from material and media experts.

Based on the results of the research that has been done, the following findings were obtained. 1) There has been no development of non-fiction text material containing local wisdom. 2) There is no research that raises the local wisdom of Kediri Raya (Kediri, Blitar, Nganjuk, Tulungagung, and Trenggalek) in learning. 3) There is no Indonesian language learning that contains 4C skills. 4) There is no use of Android-based interactive multimedia in non-fiction text material for fourth grade elementary school students. 5) Android-based interactive multimedia contains text, questions, and language games.

B. Interactive Multimedia Validation

After android-based interactive multimedia is developed, then the media will be validated to Indonesian language material experts and learning media experts. Indonesian language material experts validate the learning tools that have been developed as the basis for the preparation of interactive multimedia and learning activities. The aspects assessed by Indonesian language experts are relevance, accuracy, and student-centered learning. These three aspects are divided into 14 indicators. Each indicator has a score range of 1 to 5.

The relevance aspect is divided into five indicators. First, the indicator of the suitability of the material with KI and KD was given a score of 5. The material developed was in accordance with KI and KD. The material developed is non-fiction text. Second, the indicator of the suitability of the material with the learning indicators is given a score of 4. Third, the suitability of the material with the learning objectives is given a score of 4. Fourth, the clarity of the examples given is given a score of 4. Fifth, clarity in the use of language is given a score of 5. The scoring by the validator is not accompanied by giving suggestion.

The next aspect, accuracy. Aspects of accuracy are divided into five indicators. First, the indicators of the material presented in accordance with the character of the fourth grade students are given a score of 4. Second, the indicators that present the

competencies that must be mastered by students are given a score of 4. Third, the indicators of learning steps containing 4C skills are given a score of 4. Fourth, the indicators of questions presented are in accordance with the indicators and load 4C skills. Fifth, the indicator of the difficulty level of the questions according to the material is given a score of 4. Similar to the aspect of relevance, although it is given a score of 4, the material expert validators do not provide suggestions or input.

The last aspect, the aspect of student-centered learning is divided into four indicators. First, the indicator of the material presented to encourage students' curiosity was given a score of 5. Second, the indicator of the material presented encouraging student activity was given a score of 5. Third, the indicator of students being able to build their own knowledge was given a score of 4. Finally, the fourth indicator, the indicator of students being able to learn independently was given a score of 4. score 4.

After the Indonesian language learning expert validator checks the score, it continues to provide notes about the learning tools that have been developed. The validator said that the overall material was good and suitable for use in learning.

The next step, the researcher calculates the results of obtaining the validity of the learning device. In accordance with the calculation formula described earlier, the material expert validation score is 85.7%. The score, it is read that the learning tool is very valid, very suitable for use.

The second validation is the learning media expert. Learning media experts validate interactive multimedia products that have been developed. In validating, learning media experts fill out a questionnaire consisting of two aspects. Aspects of multimedia display and multimedia content are divided into 12 indicators.

The multimedia display aspect is divided into six indicators. First, the indicator of attractive image design is given a score of 5. Second, the indicator of the image according to the character of the age of elementary school children is given a score of 5. Third, the indicator of color used is attractive given a score of 5. Fourth, the indicator having a simple appearance is given a score of 5. Fifth, the indicator of accuracy The selection of font/ font size for easy reading is given a score of 4. Sixth, the indicator for the clarity of image symbols on the main menu is given a score of 5.

The aspect of multimedia content is divided into six indicators. First, the indicator of a simple flow of use is given a score of 5. Second, the indicator that can

motivate students in learning is given a score of 5. Third, the indicator that provides feedback on student learning outcomes is given a score of 5. Fourth, the indicator that can be used for independent learning is given a score of 5. Fifth , the indicator that there are variations in practice questions in interactive multimedia is given a score of 4. Sixth, the indicator of practice questions that can be done repeatedly is given a score of 5.

At the end of the field, the media expert validator provides notes. First, the menu in the introduction was changed to "Let's Learn!". Second, the systematics of the examples in the "Let's Find Out" menu must be consistent in their arrangement. Third, the type of font used needs to be replaced with an upright font that is easy for fourth graders to read. These notes are the basis for giving a score of 4 on the font indicator and the variety of questions.

In accordance with the calculation formula described earlier, the media expert validation score is 97%. The score, it is read that interactive multimedia is very valid, very suitable for use.

CONCLUSION

The development carried out is the development of interactive multimedia based on Android. The development steps follow the ADDIE model. First, analysis of performance and needs. Second, the determination of interactive multimedia designs that are attractive, easy to use, and in accordance with learning. Third, the development of non-fiction text material containing Kediri Raya local wisdom, the development of questions containing 4C skills, and the development of Android-based interactive multimedia. Fourth, implementation, which is implemented in SD. Before being implemented in SD, it must go through the validation of material and media experts. This article only discusses the results of material and media experts. Fifth, evaluation, which contains values and inputs that have been given by material and media experts, is the basis for improving interactive multimedia. The results of the validation of material experts got a score of 85.7% and 97% based on the results of validation by learning media experts. These results indicate that the media developed is very valid and can be used in learning. Suggestions for further researchers, especially Indonesian language learning in elementary schools, are to raise research, namely local wisdom and skills

needed in the industrial era 4.0 so that elementary school students can think globally and act locally.

FUNDING

This research was funded by LPDP through a scientific research program in 2021 with Contract number: 185/E4.1/AK.04.RA/2021. The researcher expresses his gratitude for the funding provided so that researchers can contribute to providing solutions to problems in the world of education. It is hoped that through this funding, learning in elementary schools, especially Indonesian subjects, is getting better without leaving local wisdom.

REFERENCES

Amelia, R. dan Makmuriyanti, W. (2019). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Keterampilan Menulis Informasi Penting Teks Nonfiksi Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition, Think Talk Write, dan Mind Mapping*. Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM. (2019): 117-124

Branch, R. M. *Instructional Design-The ADDIE Approach.* New York: Springer, 2009.

Damariswara, Rian dan Karimatus Saidah. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. (2021):197-207.

Ghazali, Syukur. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*. Bandung: Refika Aditama, 2010.

Johnson, D., Johnson, R., Holubec, E. *Colaboratif Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersamai.* Bandung: Nusa Media, 2012.

Kouzes JM and Posner BZ. The Leadership Challenge 4th Editional, John Wiley&Sons Inc, 2007.

O'Malley, C. Vavoula, G. Glew, JP. Taylor, J. Sharples, M. Lefrere, P. Lonsdale, P. Naismith, L. Waycott, J. Diakses pada 7 maret 2014. Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment. (Online). http://www.mobilearn.org/downl oad/resul ts/guidelines.pdf.

Priandana, V., & Asto. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2

LUARAN IV

1. Artikel Nasional

Masih dalam Proses Pengerjaan dan Revisi

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI TEKS NONFIKSI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA DAN KETERAMPILAN 4C BAGI SISWA KELAS IV SD

Endang Sri Mujiwati[1], Kukuh Andri Aka[2], Rian Damariswara[3], Lia Dwi Hartati[4], Dyah Ajeng Candrawaty[5], Arim Septiawan[6], Yuliana Novitasari[7], Ravinda Mahendri[8]
e-mail: endangsri@unpkediri.ac.id, kukuh.andri@unpkediri.ac.id, riandamar08@unpkediri.ac.id, liadwihartati91@gmail.com, dyaha6963@gmail.com, arimseptiawan02@gmail.com, novitasariyuliana16@gmail.com, ravindamahendri231327@gmail.com
PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal di SD laboratorium UNP Kediri. Penelitian ini bermuara dengan kegunaan untuk mengetahui apakah nantinya akan dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Andoid pada mata pelajaran bahasa indonesia yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhannya yang dilihat dari segi penilaian siswa dan pemanfaatan media baik dari segi siswa sebagai pengguna ataupun dari segi guru sebagai penyedia atau pembuat media khususnya penggunaan multimedia interaktif berbasis Android pada materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal kediri raya.

Kata Kunci: analisis, multimedia interaktif, teks non fiksi, keterampilan 4C

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya akan selalu berdampingan dengan perkembangan pendidikan. Teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk penyampaian ilmu pengetahuan yang dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran dengan baik. perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin kesini semakin mendorong pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman dalam (Radyuli, Wijaya, & Sanita, 2020) upaya yang diusahakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang sudah berorientasi pada peserta didik (student center) dan memfasilitasi kebutuhan peserta didik baik sarana maupun prasarana yang menantang, meningkatkan keaktifan peserta didik, kreatif, mampu berinovasi, lebih efektif dan menyenangkan, serta mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunasi. Perkembangan teknologi membuat pembelajaran harus memanfaatkan teknologi sehingga dalam perkembangan kualitas pembelajaran harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman, begitu juga komponen pendukung pembelajaran seperti media, metode, model, dan lain sebagainya. Sehingga teknologi pada proses pembelajaran sangat di perlukanya dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif, kreatif, menari dan peserta didik sepenuhnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pendidikan saat ini menggunakan Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berpusat pada peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pendidik bertindak sebagai fasilitator. Seiring dengan berjalan waktu COVID 19 di tahun 2019 muncul di seluruh dunia. Di dunia pendidikan sekolah di Indonesia menjadi salah satu negara yang menutup sekolah dan seluruh sekolah pada semua jenjang pendidikan. Pemerintah menghimbau kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah semasa pandemik Covid-19 ini, bahkan pemerintah juga membatalkan Ujian Nasional 2020. Hal ini dilakukan oleh pemerintah untuk menekan penyebaran Covid-19 di Indonesia. Dewi (2020) mengatakan bahwa pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran

Covid, dalam Surat Edaran dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Oleh karena itu saat ini pendidik harus siap, dan lebih kreatif dalam pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran. Meskipun saat ini pembelajaran tatap muka sudah mulai di terapkan dan waktunya sangat terbatas, siswa lebih banyak belajar dari rumah dari pada di sekolah. Perkembangan teknologi pendidik di tuntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan mutu pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan media interaktif berbasis android atau komputer. Penggunaan media interaktif sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena memuli sumber belajar tersebut akan terlihat bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran tidak semata-mata hanya mendengarkan apa yang di sampaikan guru atau pendidik.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan penyampai informasi dan materi yang dapat dikontrol dan dioperasikan sang pengguna, agar pengguna bisa memilih apa yang akan dijalankan terlebih dahulu sesuai pemilihan dan petunjuk yang ada. Dengan tujuan membentuk siswa yang aktif, kreatif serta mandiri dalam memecahkan masalah yang diberikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran saat ini tidak hanya sebatas penggunaan software di komputer saja ataupun laptop, akan tetapi media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi internet. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Purnomo (2006) yang menyatakan bahwa bidang pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode, dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komperhensif. Media yang secara lazim tersedia antara lain adalah buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan tabloid untuk media offline, sedangkan untuk media secara online antara lain meliputi radio, siaran televisi, dan internet (Purnomo, 2006). Pemanfaatan internet atau aplikasi dalam media pembelajaran memiliki potensi yang dapat diimplementasikan ke dalam dunia Pendidikan. Menurut Hefzallah (2004) karakteristik unik dari internet berasal dari sifat media tersebut sebagai media yang dapat disebarkan secara global dalam menghubungkan orang untuk berbagi ide dan informasi, serta menghubungkan orang dengan situs yang menyimpan informasi,

sehingga media tersebut dapat dikatakan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang menggunakan internet pada umumnya. Proses pembelajaran tidak lepas dari pemanfaatan internet (Arsyad, 2006). Hal tersebut disesuaikan dengan pengembangan teknologi dan informasi diberbagai belahan dunia, oleh karenanya dalam proses pembelajaran, pendidik harus dapat menerapkan internet sebagai media dalam pembelajaran.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan oleh pengguna smartphone. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet[5].Ditambah lagi Android menyediakan platform terbukabagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak, sehingga aplikasi yang dapat digunakan menjadisangat beragam[6].Salah satu alasan android menjadi sistem operasi pupular terutama dibidang pendidikan adalah tingkat efektifitas dan efisiennya yang lebih baik dibandingkan dengan program sejenis lainnya. Pengembang hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja, aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat berbeda selama masih ditenagai android.

Mengingat pada kalangan peserta didik saat ini khususnya peserta didik SD atau MI banyak peserta didik sudah memiliki smartphone. Hal ini dibuktikan dengan hasil surveie-marker pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 sebanyak 75,5% dengan umur 10-24 tahun sebesar 768 ribu anak, dengan anak-anak berusia 10-14 tahun sering melihat video yang diperoleh dari Youtube. Pendidik dapat menggunakan smartphone sebagai alternatif memberikan peserta didik materi dan soal, serta mengorganisasi permasalahan kelas dalam pembelajaran di rumah, selain itu dapat memberikan pembelajaran yang menantang dan meningkatkan motivasi yang sangat baik dan penggunaan multimedia interaktif berbasis android pada materi teks non fiksi sebagai media belajar yang dikembangkan sesuai dengan teori belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pada pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti dapat diasumsikan bahwa sebagian besar siswa di Sekolah Dasar (SD) Kediri memiliki sarana untuk melakukan aktivitas online dengan perangkat smartphone. Akan tetapi

pada pengamatan awal yang dilakukan ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pengajar pada SD kediri masih menggunakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional dan minim dengan pemanfaatan teknologi, meskipun sebagian besar SD Kediri sudah dilengkapi dengan fasilitas komputer dan internet. Oleh karenanya, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis media online terutama pada smartphone khususnya pada platform Android siswa dapat menjadi lebih tertarik dan merasa tertantang dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Android ini diharapkan guru dan siswa menjadi terbiasa dan mampu mengikuti setiap perkembangan teknologi informasi komunikasi yang ada, sehingga kedua belah pihak dapat sama-sama diuntungkan dalam memahami, menyampaikan, mengolah informasi, ataupun melakukan evaluasi sebagai feedback berhasilnya proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran bagi guru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal di SD laboratorium UNP Kediri. Penelitian ini bermuara dengan kegunaan untuk mengetahui apakah nantinya akan dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Andoid pada mata pelajaran bahasa indonesia yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhannya yang dilihat dari segi penilaian siswa dan pemanfaatan media baik dari segi siswa sebagai pengguna ataupun dari segi guru sebagai penyedia atau pembuat media khususnya penggunaan multimedia interaktif berbasis Android pada materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal kediri raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah dasar yaitu SD Laboratorium UNP Kediri, SDN 1 Bendo Tulungagung, dan MI Assalafiyah Pule Kecamatan Kediri. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket, wawancara dan observasi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket

kebutuhan untuk siswa dan wawancara untuk guru. Pedoman wawancara terhadap guru kelas digunakan untuk memperoleh informasi mengenai daya dukung guru terhadap pembelajaran materi teks nonfiksi yang bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C. Angket siswa digunakan untuk mengetahui pandangan siswa terhadap materi yang sudah disampaikan oleh gurunya mengenai sarana pembelajaran daring, materi teks nonfiksi, teks bacaan kearifan lokal dan pembelajaran daring menggunakan aplikasi di HP. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Kemudian, data tersebut akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian diawali dengan observasi tiga sekolah dasar yang ada di Kediri Raya yaitu, SD Laboratorium UNP Kediri, SDN 1 Bendo Tulungagung, dan MI Assalafiyah Pule Kecamatan Kediri. Observasi dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik dan angket wawancara kepada guru kelas.

Ada enam pokok bahasan yang bisa dijadikan pijakan dalam mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Teks Nonfiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya Dan Keterampilan 4C Bagi Siswa Kelas IVSD yaitu, (1) Proses pembelajaran daring, (2) Materi teks nonfiksi, (3) Sumber belajar siswa, (4) Materi kearifan lokal Kediri Raya, (5) Keterampilan 4C (*Criticalthinking, Communication, Collaboration, Creativity dan inovation),* (6) Pembelajaran multimedia berbasis android.

Proses Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dilakukan oleh ketiga sekolah dasar saat masa pandemi, guru menyatakan bahwa proses pembelajaran daring 80% dapat diikuti oleh siswa, sedangkan 20% lainnya terkedala oleh HP. Ada siswa yang Hpnya belum android dan ada yang Hpnya rusak. Dari keterbatasan teknologi 90% menyatakan bahwa teknologi sudah terpenuhi, tetapi ada kendala mengenai stabilitas jaringan intenet yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Kendala saat pembelajaran daring

adalah banyak siswa yang belum memiliki HP sendiri sehingga saat pengerjaan tugas menunggu orang tua pulang kerja untuk bisa mengerjakan tugas, selain itu guru tidak bisa memperhatikan secara langsung kemampuan yang dimiliki siswa. Media yang digunakan adalah buku, power point, video pembelajaran, quizizz, dan WA grup. Tetapi, media belajar yang sering digunakan adalah buku, sehingga siswa sering merasa bosan karena materi ini tidak menarik. Dalam memberikan pembelajaran daring yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh bagi siswa yaitu dengan memberikan media yang menarik, tanya jawab, dan tidak memberi tugas yang memberatkan.

Siswa yang memiliki HP android ada ada 78,2% sedangkan yang lainnya tidak memiliki HP android. Entah itu HP milik siswa sendiri atau masih gabung dengan punya orang tua. Siswa yang sering menggunakan HP Android ada 83,6% sedangkan yang lainnya jarang menggunakan HP. Saat pembelajaran daring HP Android adalah suatu kebutuhan siswa, ada 96,3% siswa setuju terhadap pernyataan tersebut. Siswa menyatakan HP Android memudahkan saat mengikuti proses pembelajaran daring ada 94,5%. Jadi, hampir semua siswa pada saat pembelajaran daring sangat memerlukan HP.

Materi Teks Nonfiksi

Sebanyak 30% guru kesulitan dalam hal keterbatasan waktu karena covid-19 sehingga tidak bisa bertatap muka dengan siswa untuk menyampaikan materi mengenai teks nonfiksi. Bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan materi teks non fiksi yaitu LKPD, buku paket, dan video interaktif. Kendala dalam penyampaian materi teks non fiksi yaitu siswa belum bisa mengidentifikasi teks non fiksi meskipun sudah diberikan contoh cerita. Respon siswa dalam pembelajaran adalah kurang tertarik dalam penyampaian materi teks non fiksi. Beberapa dari mereka berpendapat masih kesulitan dalam mencari ide pokok dalam teks nonfiksi. Metode yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi teks non fiksi yaitu menggunakan ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran.

Sebanyak 43,6% siswa menyatakan bahwa guru kelas pernah menggunakan aplikasi di dalam HP pada materi teks nonfiksi saat pembelajaran daring. Sebanyak 83,6% siswa menyatakan bahwa guru menjelaskan materi teks nonfiksi dengan

mudah dipahami. Sebanyak 40% siswa masih kesulitan pada materi teks nonfiksi. Ada 50,9% siswa belum memahami isi teks bacaan nonfiksi yang dijelaskan oleh guru. Soal yang diberikan guru pada materi teks nonfiksi sangat sulit dipahami hal tersebut dinyatakan oleh 56,3% siswa.

Sumber Belajar Siswa

Sumber belajar yang digunakan guru untuk siswa yaitu buku tema 5 dan internet. Jumlah siswa yang mengalami kendala dari ketiga sekolah dasar ada 14 siswa yang kurang minat dalam membaca. Dari ketiga sekolah dasar yang sudah diobservasi ada dua sekolah dasar yang menyediakan sumber belajar berbasis multimedia dan satu sekolah dasar yang belum menyediakan sumber belajar berbasis multimedia dan hanya menggunakan buku. Tetapi penggunaanmultimedia tersebut hanya sesekali saja dan lebih sering menggunakan HP.

Materi Kearifan Lokal Kediri Raya

Dari ketiga sekolah dasar semua diberikan materi mengenai kearifan lokal. Kearifan lokal yang diajarkan kepada siswa yaitu cerita mengenai sejarah, kebudayaan daerah, dan makanan khas daerah. Guru sudah menjelaskan materi teks nonfiksi tentang cerita di kehidupan sehari-hari, 81,8% menyatakan hal tersebut. Sebanyak 45,4% siswa menyatakan bahwa belum memahami isi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari.

Keterampilan 4C* (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity dan inovation)

Dalam pembelajaran daring materi teks non fiksi mengenai keterampilan 4C belum berjalan sepenuhnya dikarenakan keterbatasan waktu. ieterampilan 4C yang sudah diajarkan adalah 60% siswa senang dan tertarik terhadap materi teks non fiksi dengan keterampilan 4C.

Pembelajaran Multimedia Berbasis Android

Semua siswa kelas IV memiliki HP, baik milik sendiri maupun milik orang tua. Semua siswa kelas IV bisa mengoperasikan HP. Respon orang tua siswa dalam

pembelajaran pada materi teks non fiksi menggunakan multimedia berbasis android adalah 80% orang tua siswa menerima karena lebih menarik siswa untuk semangat belajar secara daring, akan tetapi bagi orang tua siswa yang kurang paham mengenai IT merasa kesulitan.

Sebanyak 74,5% siswa menyatakan bahwa sudah pernah menggunakan aplikasi di hp dalam pembelajaran daring. Menurut 85,4% siswa menggunakan aplikasi di HP dalam proses pembelajaran daring sangat menyenangkan. 56,3% siswa merasa tertarik belajar menggunakan aplikasi di HP pada materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari. 65,4% siswa menyatakan bahwa lebih suka belajar menggunakan aplikasi di HP untuk memahami isi cerita kehidupan sehari-hari. Ada 83,6% siswa suka belajar menggunakan aplikasi di HP yang dilengkapi gambar kartun sesuai cerita kehidupan sehari-hari. Ada 60% siswa suka belajar menggunakan aplikasi di HP yang dilengkapi dengan musik. 87,2% siswa suka belajar menggunakan aplikasi di HP yang dilengkapi video penjelasan teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari. 87,2% siswa tertarik belajar menggunakan aplikasi di HP jika mudah dan bisa digunakan kapan saja. 61,8% siswa setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di HP supaya bisa menguasai materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan siswa sekolah dasar dilakukan di tiga sekolah dasar yang ada di Kediri Raya yaitu, SD Laboratorium UNP Kediri, SDN 1 Bendo Tulungagung, dan MI Assalafiyah Pule Kecamatan Kediri. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan siswa sekolah dasar tentang pembelajaran materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C.

Akhirnya, pengembangan multimedia interaktif materi teks nonfiksi berbasis kearifan lokal Kediri Raya dan keterampilan 4C dibutuhkan oleh siswa kelas IV dengan alasan sebagai berikut.

1. Pembelajaran berbasis HP Android sudah pernah dilaksanakan dan siswa memiliki HP.
2. Materi teks nonfiksi yang disajikan guru belum menarik siswa untuk dipelajari.

3. Sumber belajar siswa lebih sering menggunakan buku
4. Kearifan lokal perlu diajarkan agar siswa mengenal daerahnya
5. Siswa merasa senang jika pembelajaran berbasis 4C.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan siswa akan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia teks nonfiksi pada ke tiga Sekolah Dasar Kediri mengasumsikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan persentase 87,2% siswa tertarik belajar menggunakan aplikasi di HP jika mudah dan bisa digunakan kapan saja, kemudian 61,8% siswa setuju pembelajaran daring menggunakan aplikasi di HP supaya bisa menguasai materi teks nonfiksi tentang cerita kehidupan sehari-hari, dilihat dari analisis kebutuhan memperhatikan kecenderungan gaya belajar, siswa yang beranggapan positif pada media ini dengan berada pada range sangat setuju dan setuju, ditambah lagi semua siswa sudah memiliki perangkat/ Handphone Android meskipun 20% siswa menggunakan handphone bergabung dengan orang tuanya, begitu juga pada pihak sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana pendukung untuk media pembelajaran berbasis Android ini tapi belum efektif digunakan. Pengembangan Media belajar ini diharapkan nantinya dapat lebih memudahkan siswa dalam menguasai materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Siswa tidak harus mengakses pembelajaran disekolah, akan tetapi siswa juga dapat mengakses media tersebu. dimanapun dan kapanpun berada melalui perangkat media Android yang sudah siswa miliki.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan : pendekatan kuantitatfi, kualitatif, dan R&D Bandung : Alfabeta.

Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT 2016 PADA SUBTEMA 1 MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.

Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(7).

Hari, A. S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA LIFT THE FLAP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI TEKS NONFIKSI SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 KARANGRAYUNG (Doctoral dissertation, Unnes).

Rukmi, A. S. Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar.

Arsyad, Azhar, 2010. Media Pembelajaran, Jakarta : PT. Raja Grafindo Jakarta.

Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta. Reverensi Jakarta.

Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung: Satunusa.

Depdiknas. 2006. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.

Rahmawati, A. (2020). ANALISIS KESALAHAN EJAAN DALAM PENULISAN TEKS NONFIKSI: Penelitian Kualitatif Pada Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika), 7(1), 39-48.

Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 7(2), 118-127.

Mahmudah, M., Munzil, M., & Yulianti, E. (2017, October). Analisis kebutuhan multimedia interaktif science-edutainment pada tema bumi untuk siswa SMP. In Seminar Nasional Pembelajaran IPA ke-2, Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Radyuli, P., Wijaya, I., & Sanita, D. (2020). Jurnal validitas media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran teknologi layanan jaringan. Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang, 7(1), 52- 59. doi: https://doi.org/10.35134/pti.v7i1.1193

Pamungkas, A., & Kusdiwelirawan, A. (2020, December). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS ANDROID. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL) (Vol. 9, pp. SNF2020PF-69).

LUARAN V

1. Artikel Surat Pencatatan Ciptaan

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN

CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	:	EC00202218202, 16 Maret 2022
Pencipta		
Nama	:	**Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.,Kukuh Andri Aka, M.Pd dkk**
Alamat	:	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. Perum Sukorejo Indah L4 RT 004/ RW 009 Kec Ngasem , Kabupaten Kediri , JAWA TIMUR, 64182
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Universitas Nusantara PGRI Kediri**
Alamat	:	Jl. KH. Ahmad Dahlan, No.76 Kelurahan Mojoroto Kecamatan Mojoroto , Kota Kediri , JAWA TIMUR, 64112
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Program Komputer**
Judul Ciptaan	:	**TEKS NONFIKSI KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	7 Maret 2022, di KEDIRI
Jangka waktu pelindungan	:	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	:	000333583

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. Perum Sukorejo Indah L4 RT 004/ RW 009 Kec Ngasem
2	Kukuh Andri Aka, M.Pd	Dusun Adan-adan RT 010/ RW 004 Desa Adan-Adan Kec Gurah Kab Kediri
3	Rian Damariswara, M.Pd.	Jl. Letjend. S. Parman II No.7A RT 001/ RW 003 Desa Cangkringan, Kab. Nganjuk
4	Lia Dwi Hartati	Dusun Gumiring RT 006/ RW 004 Desa Sidomulyo Kec Banjarejo Kab Blora
5	Dyah Ajeng Candrawaty	Gang Shinta No 11 RT 002/ RW 004 Desa Patianrowo Kec Patianrowo Kab Nganjuk
6	Arim Septiawan	Dusun Norejo RT 001/ RW 005 Desa Kertosono Kec Panggul,Kab Trenggalek
7	Yuliana Novitasari	Dusun Krajan RT 003/ RW 001 Desa Gondosuli Kec Gondang Kab Tulungagung
8	Ravinda Mahendri	Lingkungan Ngasinan RT 001/ RW 001 Desa Kelutan Kec Trenggalek, Kab Trenggalek



LUARAN VI

1. Link Produk Penelitian

Link Produk Penelitian

https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_rikoandri00.Teks_Nonfiksi_Kediri_Raya_2

A. LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO

1. Penilaian Portofolio oleh Diri Sendiri

Nama Penilai	:	Yuliana Novitasari
NPM	:	18.1.01.10.0065
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal Penilaian	:	19 Juli 2022
Tanda Tangan	:	

Setelah mencermati portofolio PPAM yang disusun oleh Yuliana Novitasari (18.1.01.10.0065), diperoleh penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
1.	Komponen porotofolio memuat (bobot 30)			
	- Sampul [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	3	9	27
	- Lembar Pengesahan [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	5	9	45
	- Kata Pengantar [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Daftar Isi [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Capaian PPAM: Perangkat Pembelajaran	10	9	90

393

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
	[ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]			
	- Lembar Penilaian: a. Diri Sendiri b. Teman Sejawat c. Pembimbing Lapangan/Praktisi d. Dosen Pembimbing [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	8	9	72
2	Isi Portofolio (70)			
	a. Luaran I			
	1) Kesesuian dengan CPMK	70	9	630
	2) Relevansi latar belakang penelitian			
	3) Relevansi metodologi yang digunakan			
	4) Relevansi Hasil dan pembahasan			
	5) Relevansi daftar pustaka/referensi yang digunakan			
	6) Reputasi Jurnal			
	RATA-RATA			900

Kategori Portofolio :

Baik Sekali : 800 - 1000
Baik : 700 - 799
Kurang : 600 - 699
Kurang Sekali : <599

Porotofolio dinyatakan dapat diajukan untuk rekognisi jika masuk kategori minimal BAIK.

2. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat I

Nama Penilai	:	Arim Septiawan
NPM	:	18.1.01.10.0044
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal Penilaian	:	19 , July 2022
Tanda Tangan	:	

Setelah mencermati portofolio PPAM yang disusun oleh Yuliana Novitasari (18.1.01.10.0065), diperoleh penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
1.	Komponen porotofolio memuat (bobot 30)			
	- Sampul [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	3	9	27
	- Lembar Pengesahan [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	5	9	45
	- Kata Pengantar [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Daftar Isi [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Capaian PPAM: Perangkat Pembelajaran [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	10	9	90

395

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
	- Lembar Penilaian: a. Diri Sendiri b. Teman Sejawat c. Pembimbing Lapangan/Praktisi d. Dosen Pembimbing [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	8	9	72
2	Isi Portofolio (70)			
	b. Luaran I			
	1) Kesesuian dengan CPMK	70	9	630
	2) Relevansi latar belakang penelitian			
	3) Relevansi metodologi yang digunakan			
	4) Relevansi Hasil dan pembahasan			
	5) Relevansi daftar pustaka/referensi yang digunakan			
	6) Reputasi Jurnal	-		
	RATA-RATA			900

Kategori Portofolio :

Baik Sekali : 800 - 1000
Baik : 700 - 799
Kurang : 600 - 699
Kurang Sekali : <599

Porotofolio dinyatakan dapat diajukan untuk rekognisi jika masuk kategori minimal BAIK.

396

3. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat II

Nama Penilai	:	Dyah Ajeng Candrawaty
NPM	:	18.1.01.10.0037
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal Penilaian	:	19 Juli 2022
Tanda Tangan	:	

Setelah mencermati portofolio PPAM yang disusun oleh Yuliana Novitasari (18.1.01.10.0065), diperoleh penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
1.	Komponen porotofolio memuat (bobot 30)			
	- Sampul [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	3	9	27
	- Lembar Pengesahan [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	5	9	45
	- Kata Pengantar [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Daftar Isi [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Capaian PPAM: Perangkat Pembelajaran [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	10	9	90

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
	- Lembar Penilaian: a. Diri Sendiri b. Teman Sejawat c. Pembimbing Lapangan/Praktisi d. Dosen Pembimbing [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	8	9	72
2	Isi Portofolio (70)			
	c. Luaran I			
	1) Kesesuian dengan CPMK	70	9	630
	2) Relevansi latar belakang penelitian			
	3) Relevansi metodologi yang digunakan			
	4) Relevansi Hasil dan pembahasan			
	5) Relevansi daftar pustaka/referensi yang digunakan			
	6) Reputasi Jurnal			
	RATA-RATA			900

Kategori Portofolio :

Baik Sekali : 800 - 1000
Baik : 700 - 799
Kurang : 600 - 699
Kurang Sekali : <599

Porotofolio dinyatakan dapat diajukan untuk rekognisi jika masuk kategori minimal BAIK.

398

4. Penilaian Portofolio oleh Pembimbing Lapangan/Praktisi

Nama Penilai	:	Yayuk Sri Rahayu, S.Pd
NIP	:	19631110 198303 2 021
Program Studi	:	
Fakultas	:	
Tanggal Penilaian	:	19 Juli 2022
Tanda Tangan	:	

Setelah mencermati portofolio PPAM yang disusun oleh Yuliana Novitasari (18.1.01.10.0065), diperoleh penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
1.	Komponen porotofolio memuat (bobot 30)			
	- Sampul [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	3	9	27
	- Lembar Pengesahan [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	5	9	45
	- Kata Pengantar [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Daftar Isi [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	9	18
	- Capaian PPAM: Perangkat Pembelajaran [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	10	8	80

399

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
	- Lembar Penilaian: a. Diri Sendiri b. Teman Sejawat c. Pembimbing Lapangan/Praktisi d. Dosen Pembimbing [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	8	8	64
2	Isi Portofolio (70)			
	d. Luaran I			
	1) Kesesuian dengan CPMK	70	9	630
	2) Relevansi latar belakang penelitian			
	3) Relevansi metodologi yang digunakan			
	4) Relevansi Hasil dan pembahasan			
	5) Relevansi daftar pustaka/referensi yang digunakan			
	6) Reputasi Jurnal			
	RATA-RATA			882

Kategori Portofolio :

Baik Sekali : 800 - 1000
Baik : 700 - 799
Kurang : 600 - 699
Kurang Sekali : <599

Porotofolio dinyatakan dapat diajukan untuk rekognisi jika masuk kategori minimal BAIK.

400

5. Penilaian Portofolio oleh Dosen Pembimbing

Nama Penilai	:	Rian Damariswara, M.Pd
NIDN	:	0728129001
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal Penilaian	:	19 Juli 2022
Tanda Tangan	:	

Setelah mencermati portofolio PPAM yang disusun oleh Yuliana Novitasari (18.1.01.10.0065), diperoleh penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
1.	Komponen porotofolio memuat (bobot 30)			
	- Sampul [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	3	9	27
	- Lembar Pengesahan [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	5	9	45
	- Kata Pengantar [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	8	18
	- Daftar Isi [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	2	8	18
	- Capaian PPAM: Perangkat Pembelajaran [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	10	9	90

401

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor (5,6,7,8,9)	Bobot X Skor
	- Lembar Penilaian: a. Diri Sendiri b. Teman Sejawat c. Pembimbing Lapangan/Praktisi d. Dosen Pembimbing [ADA/TIDAK ADA] [LENGKAP/TIDAK LENGKAP]	8	8	64
2	Isi Portofolio (70)			
	e. Luaran I			
	1) Kesesuian dengan CPMK	70	9	630
	2) Relevansi latar belakang penelitian			
	3) Relevansi metodologi yang digunakan			
	4) Relevansi Hasil dan pembahasan			
	5) Relevansi daftar pustaka/referensi yang digunakan			
	6) Reputasi Jurnal			
	RATA-RATA			892

Kategori Portofolio :

Baik Sekali : 800 - 1000
Baik : 700 - 799
Kurang : 600 - 699
Kurang Sekali : <599

Porotofolio dinyatakan dapat diajukan untuk rekognisi jika masuk kategori minimal BAIK.

B. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

KOMPONEN SKOR PORTOFOLIO	SKOR
- Penilaian diri sendiri	900
- Penilaian oleh teman sejawat	900
- Penilaian oleh pembimbing lapangan/praktisi	882
- Penilaian oleh dosen pembimbing	892
Rata-rata	893,5

Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh disimpulkan :
1. Portofolio yang disusun termasuk ...baik sekali
2. Portofolio dapat diajukan untuk rekognisi akademik

Kediri, 19 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Rian Damariswara, M.Pd
NIDN. 0728129001

403

TERIMA KASIH
-Yuliana Novitasari-