

LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■	■																										
2.	Pengajuan Proposal			■	■	■	■																						
3.	Perancangan produk						■	■	■																				
4.	Pengijinan Penelitian														■	■													
5.	Pelaksanaan Penelitian															■	■												
6.	Pengumpulan Data																			■	■								
7.	Pengolahan dan Analisis Data																			■	■								
8.	Penyusunan Laporan																							■	■				

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian



Nomor : 0247.w/N/FKIP/UNIPMA/2024 Madiun, 29 April 2024
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Demangan 1
 di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/:

Nama : Koko Gunarto
 NIM : 2002101068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
 "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Kodular* untuk Penguatan Pendidikan Karakter yang Terintegrasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD."

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

 Dr. Sardyo Gembong, M.Pd.
 NIP. 196509221993001001

Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian dari SD



PEMERINTAH KOTA MADIUN
SD NEGERI 1 DEMANGAN

Jalan Kendalisodo No. 1-3, Madiun, Jawa Timur 63136
Telepon (0351) 454630, Pos-el sdn01demangan@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 422/ 05¹ /401.101.3.13/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agung Priyono, S.Pd
NIP : 196602221993101001
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Koko Gunarto
NIM : 2002101056
Semester : 8
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular
Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Yang
Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Madiun

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data dalam rangka penyusunan skripsi di SDN 01 Demangan pada Senin, 27 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 4 Surat Pengajuan Judul



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101056
Nama Mahasiswa : Koko Gunarto
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan
Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V SD

Madiun, 24 April 2024

Koko Gunarto
NIM 2002101057

Dosen Pembimbing II

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Dosen Pembimbing I

Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0704098801

Mengetahui,
Kaprosdi PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 5 Lembar Persetujuan Acc Ujian



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan (ACC) Ujian Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

Nama : Koko Gunarto
 NIM : 2002101056
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan
 Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Pada Mata Pelajaran Bahasa
 Indonesia Kelas V SD

Madiun, 25 Juni 2024

Koko Gunarto
 NIM. 2002101056

Dosen Pembimbing I

Dr. Cerianing Putri Pratiwi., M.Pd.
 NIDN. 0701018801

Dosen Pembimbing II

Dr. Endang Sri Maruti., M.Pd.
 NIDN. 0704098803

Mengetahui,
 Kaprodi PGSD

 Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
 NIDN. 0701018803

Lampiran 6 Modul Ajar

MODUL AJAR
BAHASA INDONESIA KELAS V SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Koko Gunarto
Instansi	: SDN Demangan 01
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: C/5
Semester	: 1
Bab 1	: Aku Yang Unik
Materi	: Kata Sifat
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat memahami dan menggunakan kata sifat dalam kalimat. ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai karakter positif. ❖ Peserta didik dapat mengaplikasikan kata sifat untuk mendeskripsikan karakter positif. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bergotong Royong ❖ Mandiri ❖ Bernalar Kritis ❖ Berkebhinekaan Global ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pencahayaan ruang kelas yang memadai ❖ Ruang kelas yang cukup luas ❖ Sumber belajar: Buku Guru dan Buku Siswa ❖ LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) ❖ Laptop ❖ <i>Handphone</i> ❖ Speaker ❖ LCD ❖ Proyektor ❖ Jaringan internet/WiFi 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

❖ Peserta didik reguler/tipikal : 15 peserta didik
F. MODEL, METODE, MEDIA PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : TGT (<i>Team Game Tournament</i>)
Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya jawab, diskusi, penugasan
Media Pembelajaran : Aplikasi Characters
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Capaian Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam teks cerita.</p> <p>❖ Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menggunakan kata sifat dalam kalimat. (C1) - Peserta didik mendeskripsikan karakter positif menggunakan kata sifat (C3) - Peserta didik memahami pentingnya nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. (C2) <p>❖ ATP (Alur Tujuan Pembelajaran):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diminta oleh guru untuk mengunduh aplikasi “Characters” sebagai media pembelajaran. - Peserta didik menyimak penjelasan materi terkait dengan kata sifat yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran “Characters” - Peserta didik bersama guru saling bertanya dan menjawab pertanyaan yang telah diajukan terkait materi kata sifat - Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. - Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk didiskusikan. - Peserta didik bersama dengan kelompok melakukan diskusi menyelesaikan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru sekaligus untuk mendalami materi yang sudah diberikan oleh guru. - Peserta didik diminta mengerjakan quiz yang ada pada aplikasi “Characters” <p>❖ Indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mampu menjelaskan apa itu kata sifat. (C2) - Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis kata sifat. (C2) - Peserta didik dapat membuat kalimat dengan menggunakan kata sifat yang terintegrasi pada pendidikan karakter dengan tepat. (C6)

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik dapat memberikan contoh penggunaan kata sifat untuk menggambarkan karakter seseorang?
C. PERTANYAAN PEMANTIK
❖ Apakah kalian tahu apa itu kata sifat?
❖ Bagaimana kata sifat bisa menggambarkan karakter seseorang?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
❖ Kegiatan Pembuka (10 Menit)
1) Peserta didik bersama guru saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. (Religius, Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia)
2) Peserta didik yang datangnya paling awal diminta untuk memimpin doa. (Disiplin)
3) Guru melakukan pengecekan kesiapan diri peserta didik dengan melakukan kegiatan absensi. (Disiplin)
4) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian tahu apa itu kata sifat? - Bagaimana kata sifat bisa menggambarkan karakter seseorang?
5) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini dan memotivasi peserta didik terkait dengan pentingnya mempelajari materi tersebut serta membangkitkan semangat peserta didik melalui tepuk.
6) Guru mengajak peserta didik untuk membuat kesepakatan sebelum pembelajaran dimulai.
❖ Kegiatan Inti (50 Menit)
Tahap 1: Penyajian Kelas
1) Guru meminta peserta didik untuk mengunduh aplikasi "Characters" sebagai media pembelajaran.
2) Guru menjelaskan apa itu kata sifat dan memberikan contoh-contoh kata sifat dalam bahasa Indonesia.
3) Guru memberikan contoh penggunaan kata sifat untuk menggambarkan karakter seseorang, contoh: "Rina adalah anak yang rajin dan jujur" (Menyimak)
4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi kata sifat. (Menanya)

- 5) Peserta didik diminta untuk menonton video pada aplikasi "Characters" supaya pemahannya lebih kuat terkait materi kata sifat

Tahap 2: Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

- 6) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- 7) Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok untuk di diskusikan.
- 8) Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi untuk menyelesaikan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru sekaligus untuk mendalami materi yang sudah diberikan oleh guru.
- 9) Peserta didik diminta untuk mengerjakan quiz yang ada pada aplikasi "Characters"

Tahap 3: Presentasi Kelompok

- 10) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka
- 11) Kelompok lain memberikan tanggapan dan tambahan jika penggunaan kata sifat belum tepat

Tahap 4: Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

- 12) Guru bersama dengan peserta didik membahas hasil dari kerja kelompok dan memberitahukan kepada peserta didik kelompok terbaik sekaligus memberikan reward kepada kelompok tersebut.

❖ **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- 1) Guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan peserta didik.
- 3) Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan:
 - Apa yang sudah kalian pelajari pada hari ini?
 - Dari pembelajaran yang dilakukan pada hari ini, bagian mana yang kalian sukai?
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi mana yang belum dipahami.
- 5) Guru menyampaikan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. (**Critical Thinking: 4C, Kreativitas, Mandiri**)
- 6) Sebelum pulang, guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran pada

hari ini. (Religius, Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia
E. REFLEKSI
<p>Refleksi Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah peserta didik memahami materi yang diberikan? b. Apa hal baik yang didapatkan? c. Apa rencana pengajaran berjalan sesuai target? d. Apa kendala yang dialami pada proses pembelajaran? e. Apa pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik? <p>Refleksi Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja kesulitanmu dalam memahami materi ini? b. Bagaimana cara kamu mengatasi hal tersebut? c. Hal apa saja yang membuat mu semangat melaksanakan pembelajaran pada hari ini?
F. ASESMEN/PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> a. Penilaian Kompetensi Sikap b. Penilaian Kompetensi Pengetahuan c. Penilaian Kompetensi Keterampilan.
G. REMIDIAL/PENGAYAAN
<p>Pengayaan</p> <p>Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.</p> <p>Remedial</p> <p>Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.</p>
H. GLOSARIUM
<p>Kata Sifat : yaitu kata yang digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan benda, orang, atau tempat.</p>

I. DAFTAR PUSTAKA

Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV* (Vol. 1, Issue 1, pp. 165; 179–180). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

Mengetahui
Wali Kelas V



Rafiq Nurhanaping. S.Pd
NIP. 199601032024211005

Mahasiswa UNIPMA



Koko Gunarto
2002101056

LAMPIRAN

A. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Displin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun	Skor Nilai	Predikat
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
dst							

Ket.

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaannya yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencamtukan sumber belajar dari dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok

- c. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan
- d. Merapikan kembali ruang, alat, dan peralatan belajar yang telah dipergunakan

Santun

- a. Berinteraksi dengan teman secara ramah
- b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d. Berperilaku sopan

$$\text{Skor Nilai} : \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}}$$

Skala	Predikat
3,00 – 4,00	A
2,00 – 3,00	B
1,00 – 2,00	C
0,00 – 1,00	D

b. Penilaian Pengetahuan

Tujuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Soal
- Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan pengertian kata sifat dengan benar. (C2)	- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian kata sifat dengan benar. (C2)	C2	1	1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan kata sifat!

c. Penilaian Ketrampilan

No	Aspek yang dinilai	Nilai = 4 Sangat Baik	Nilai = 3 Baik	Nilai = 2 Cukup	Nilai = 1 Kurang	Jmlh
1.	Tulisan	Sangat rapi, singkat, padat, jelas, bermakna	Cukup rapi, kurang singkat, makna kurang jelas	Kurang rapi, kurang singkat, tidak bermakna	Tidak disertai tulisan	
2.	Kemandirian dalam melakukan kinerja	Seluruh kegiatan dilakukan sendiri	Kegiatan dilakukan dengan bantuan teman pada bagian tertentu	Kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik pada bagian tertentu	Seluruh kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik dan teman	
3.	Ketepatan menjabarkan jawaban	Singkat dan jelas	Cukup singkat dan jelas	Kurang singkat dan tidak jelas	Tidak disertai jawaban	
4.	Ketepatan menulis jawaban	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat	Tulisan tidak jelas	

- Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis kata sifat dengan benar.(C2)	- Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis kata sifat dengan benar.(C2)	C2	2	2. Jelaskan jenis-jenis kata sifat!
- Setelah menyimak peserta didik dapat membuat kalimat dengan menggunakan kata sifat yang terintegrasi pada pendidikan karakter .C6)	- Peserta didik dapat membuat kalimat dengan menggunakan kata sifat yang terintegrasi pada pendidikan karakter.(C6)	C6	3	3. Buatlah kalimat dengan menggunakan kata sifat, ramah, jujur, rendah hati, saling menghargai dengan benar!

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	kata sifat adalah yaitu kata yang digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan benda, orang, atau tempat	25

2.	<p>Jenis-jenis kata sifat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kata sifat kualitas adalah jenis kata sifat yang digunakan untuk menggambarkan atau menggambarkan karakteristik atau sifat-sifat tertentu dari suatu benda, orang, atau tempat. Kata-kata ini membantu kita untuk memberikan informasi lebih detail tentang bagaimana sesuatu itu terlihat, terasa, terdengar, atau terasa. - Kata sifat Kuantitas adalah jenis kata sifat yang digunakan untuk menyatakan jumlah atau kuantitas dari suatu benda, orang, atau tempat. Kata-kata ini membantu kita untuk memberikan informasi tentang seberapa banyak atau seberapa sedikit dari suatu hal. 	25
3.	<ul style="list-style-type: none"> - Ketika menjadi lurah pak bowo sangat ramah menyapa warganya - Sebagai seorang pemimpin, pak bait sangat jujur dalam setiap tindakannya dan ucapannya. - Meskipun dia memiliki banyak prestasi, dia tetap rendah hati dan tidak pernah sombong. - Mereka selalu saling menghargai pendapat satu sama lain, menciptakan kerjasama yang harmonis. 	50
Jumlah Skor		100

Lampiran 7 LKPD dan Lembar Evaluasi



Lengkapi jawaban pada kalimat di bawah ini dengan menggunakan kata sifat dengan benar!!!

1. Guru memberikan pujian kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas dengan baik karena mereka telah bekerja dengan sangat _____
2. Di musim panas, udara di luar sangat _____ sehingga kita seringkali merasa gerah.
3. Ayah membelikan adikku sebuah boneka yang sangat _____ dan berwarna-warni.
4. Petani bekerja di ladang setiap hari dengan harapan akan mendapatkan hasil panen yang _____.
5. Di hutan, anak-anak menemukan sebuah gua yang sangat _____ dan gelap.
6. Untuk menangani masalah tersebut, kita memerlukan rencana yang _____ dan terstruktur.
7. Kucing itu duduk di bawah pohon dengan ekor yang sangat _____
8. Saat pesta ulang tahunnya, dia mendapat banyak kado yang membuatnya merasa sangat _____

Temukan kata sifat dalam puzzel di bawah ini sebanyak-banyaknya!! dan berikan garis penghubung di setiap kata yang ditemukan.

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



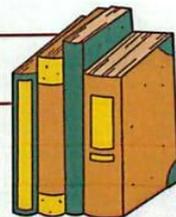
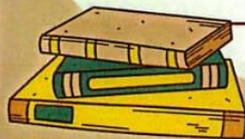
SOAL EVALUASI



1. Jelaskan apa pengertian kata sifat ?



2. Sebutkan jenis-jenis kata sifat ?

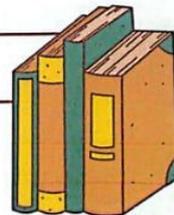




SOAL EVALUASI



3. Buatlah kalimat dengan menggunakan kata sifat, Ramah, Jujur, Rendah hati, saling menghargai masing-masing satu kalimat



Lampiran 8 Kisi-kisi Observasi

No	Indikator
1.	Mengamati kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas
2.	Mengamati proses persiapan yang guru lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran.
3.	Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas
4.	Mengamati fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas (WiFi, LCD, Proyektor)
5.	Mengamati permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.

Lampiran 9 Lembar Hasil Observasi

No	Indikator	Hasil
1.	Mengamati kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas	Kurikulum yang digunakan di SDN 01 Demangan khususnya kelas 5 sudah menggunakan kurikulum merdeka.
2	Mengamati proses persiapan yang guru lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran.	Guru mempersiapkan buku cerita
3.	Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas	Saat peneliti melakukan observasi guru mengajar menggunakan media buku cerita, dan buku LKS.
4.	Mengamati fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas (WiFi, LCD, Proyektor)	Di SDN 01 Demangan sudah memiliki akses wifi yang sudah disediakan sekolah, kemudian ICD dan Proyektor sudah tersedia di masing-masing kelas.
5.	Mengamati permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.	Permasalahan yang ditemukan saat observasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran 2. Kondisi kelas tidak kondusif 3. Bicara siswa kepada guru sangat tidak sopan 4. Kegiatan P5 belum diterapkan oleh guru

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Penyusun : Koko Gunarto

Pembimbing 1 : Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd

Pembimbing 2 : Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

Instansi : FKIP / Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun

Dengan hormat,

Penelitian ini mengembangkan produk media interaktif berbasis kodular berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang Terintegrasi pada Pendidikan Karakter di SDN Demangan 1 Kota Madiun. Saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian yang telah saya kembangkan. Hasil dari penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna bagi bahan revisi produk media interaktif berbasis Kodular ini sehingga dapat menjadi sebuah media yang tidak hanya layak di ujicobakan tetapi juga untuk mendukung pembelajaran.

Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media interaktif berbasis kodular ini.

Madiun, 2024
Penyusun

Koko Gunarto
NIM. 2002101056

A. Identitas

Nama : Vivi Rulviana, M.Pd
 Bidang Keahlian : Ahli Media
 Instansi : Universitas PGRI Madiun

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas Bapak/Ibu kami yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 Skor 5 : Sangat Baik (SB)
 Skor 4 : Baik (B)
 Skor 3 : Cukup (C)
 Skor 2 : Kurang (K)
 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
4. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
5. Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteria penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Pengenalan Aplikasi						
1	Kejelasan judul aplikasi				✓	
2	Kemudahan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum aplikasi				✓	
3	Kejelasan panduan pengoperasian					✓
4	Kemudahan panduan pengoperasian					✓
Kontrol Pengguna						
5	Ketepatan urutan kontrol					✓
6	Konsistensi urutan kontrol					✓
7	Kemudahan penggunaan tombol					✓
Tampilan Aplikasi						

8	Konsistensi layout (tata letak teks dan gambar)					✓
9	Warna yang dipakai pada halaman latar nyaman dilihat					✓
10	Ketepatan pemilihan background					✓
11	Konsistensi penggunaan warna					✓
12	Ketepatan memilih jenis teks dan font yang disajikan				✓	
13	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang disajikan				✓	
14	Konsistensi penggunaan teks				✓	
15	Menu mudah dipahami					✓
16	Icon dan tombol navigasi mudah dipahami				✓	
17	Konsistensi penggunaan icon sebagai tombol navigasi					✓
18	Kesesuaian animasi yang digunakan dalam materi					✓
19	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam materi				✓	
20	Ketepatan penyajian suara/audio				✓	
21	Kualitas suara/audio				✓	
22	Kualitas tampilan video					✓
23	Panjang durasi video					✓
24	Kesesuaian penggunaan video dengan materi					✓
25	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan tingkatan intelektual					✓
26	Kemudahan penggunaan istilah				✓	
Bantuan Aplikasi						
27	Kerincian petunjuk penggunaan					✓
28	Kemudahan dalam mengakses bantuan					✓
29	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi					✓
Akhir Aplikasi						
30	Konfirmasi keluar aplikasi					✓
Prinsip desain aplikasi						
31	Penyajian materi menggunakan kata-kata dan gambar/animasi/video secara bersamaan					✓
32	Penyajian kata-kata, gambar, suara, dan animasi yang saling berkaitan saja					✓
33	Penyajian materi menggunakan video/animasi dan narasi yang menarik					✓
34	Penyajian materi menggunakan media tidak berlebihan					✓

D. Komentar dan Saran

layak untuk digunakan. Tingkatkan
inovasi anda untuk membangun
bahan ajar berbasis digital

E. Kesimpulan

Produk *media interaktif berbasis kodular* dinyatakan :

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak

Madiun, 16 Mei 2024
Ahli Media


Vivi Rulviana, M.Pd.
NIDN. 0720108902

Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi

A. Identitas

Nama :
 Bidang Keahlian :
 Instansi :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas Bapak/Ibu kami yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 Skor 5 : Sangat Baik (SB)
 Skor 4 : Baik (B)
 Skor 3 : Cukup (C)
 Skor 2 : Kurang (K)
 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
4. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
5. Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Validasi Materi						
Aspek Pendahuluan						
1	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
2	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran				✓	
3	Kejelasan capaian pembelajaran				✓	
Aspek Isi						
4	Kesesuaian materi dengan CP				✓	
5	Keakuratan materi				✓	
6	Kemutakhiran materi				✓	
7	Mendorong keingintahuan peserta didik				✓	✓
8	Kebenaran konsep materi				✓	

9	Penyampaian materi yang urut				✓	
10	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi				✓	
11	Kesesuaian dengan tingkat kecerdasan peserta didik				✓	
Aspek penyajian						
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
13	Istilah yang digunakan mudah dimengerti					✓
Teknik Penyajian						
14	Penyajian materi pembelajaran bahasa Indonesia				✓	
15	Koherensi dan keruntuhan alur				✓	
Aspek Evaluasi						
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				✓	
17	Runtutan soal yang disajikan				✓	
18	Tingkat kesulitan soal				✓	
19	Kesulitan soal dengan capaian pembelajaran				✓	
Aspek penutup						
20	Kejelasan rangkuman materi bahasa Indonesia				✓	
Validasi Bahasa						
Lugas						
21	Ketepatan struktur kalimat				✓	
22	Keefektifan kalimat				✓	
23	Kebakuan istilah				✓	
Komunikatif						
24	Pemahaman terhadap pesan dan informasi					✓
25	Istilah yang digunakan di media				✓	
26	Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar				✓	
27	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
28	Ketepatan ejaan					✓

D. Komentar dan saran

- masukkan materi karakter toleransi.
- Model ajar revisi : TP, model pembelajaran.
- Tata bahasa.

E. Kesimpulan

Produk *media interaktif berbasis kodular* dinyatakan :

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak

Madiun, 22 ^{Mei} April 2024
Ahli Bahasa & Materi


Dr. Heny Kusuma Widyaningrum., M.Pd.
NIDN. 0728098901

Lampiran 12 Hasil Respon Guru

ANGKET VALIDASI RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Penyusun : Koko Gunarto

Pembimbing 1 : Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.P.d

Pembimbing 2 : Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

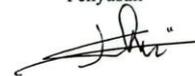
Instansi : FKIP / Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun

Dengan hormat,

Penelitian ini mengembangkan produk media interaktif berbasis kodular berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang Terintegrasi pada Pendidikan Karakter di SDN Demangan 1 Kota Madiun. Saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian yang telah saya kembangkan. Hasil dari penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna bagi bahan revisi produk media interaktif berbasis Kodular ini sehingga dapat menjadi sebuah media yang tidak hanya layak di ujicobakan tetapi juga untuk mendukung pembelajaran.

Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media interaktif berbasis kodular ini.

Madiun, 2024
Penyusun



Koko Gunarto
NIM. 2002101056

A. Identitas

Nama : Rafiq Nurharapung
 Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia
 Instansi : SDN al Demangan.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas Bapak/Ibu kami yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 Skor 5 : Sangat Baik (SB)
 Skor 4 : Baik (B)
 Skor 3 : Cukup (C)
 Skor 2 : Kurang (K)
 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
4. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
5. Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteri Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Pendahuluan						
1	Kejelasan petunjuk belajar					✓
2	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran				✓	
3	Kejelasan capaian pembelajaran					✓
4	Kesesuaian materi dengan CP					✓
5	Keakuratan materi					✓
6	Kemutahiran materi				✓	

7	Mendorong keingintahuan peserta didik				✓	
8	Kebenaran konsep materi				✓	
9	Penyampaian materi yang urut					✓
10	Adanya soal-soal latihan					✓
11	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi					✓
12	Kesesuaian dengan tingkat kecerdasan peserta didik				✓	
Aspek Penyajian						
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
14	Istilah yang digunakan mudah dipahami					✓
Teknik Penyajian						
15	Penyajian materi pembelajaran bahasa Indonesia					✓
16	Koherensi dan keruntuhan alur				✓	
Aspek Evaluasi						
17	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					✓
18	Runtutan soal yang disajikan					✓
19	Tingkat kesulitan soal					✓
20	Kesulitan soal dengan capaian pembelajaran				✓	
21	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna				✓	
Aspek penutup						
22	Kejelasan rangkuman materi bahasa Indonesia					✓
Pengenalan Aplikasi						
23	Kejelasan judul aplikasi					✓
24	Kemudahan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum aplikasi					✓
25	Kejelasan panduan pengoperasian					✓
26	Kemudahan panduan pengoperasian				✓	
Kontrol Pengguna						
27	Ketepatan urutan kontrol					✓

.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Produk *media interaktif berbasis kodular* dinyatakan :

- 7. Layak diujicobakan tanpa revisi
- 8. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 9. Tidak Layak

Madiun, 27 Mei 2024
Guru Kelas V



Rafiq Nurhanaping, S.Pd.
NIP. 199601032024211005

Lampiran 13 Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA / PENGGUNA

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

A. Identitas

Nama : Anis mareta n.b.
 No. Absen : 3
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal : Senin

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda dikolom yang telah disediakan.
2. Beri tanda (X) pada pernyataan yang sesuai dengan kriteria pernyataan anda.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteria Penilaian
1.	Apakah media pembelajaran interaktif Character mudah digunakan? a. Sangat mudah <input checked="" type="checkbox"/> Mudah c. Sulit d. Sangat sulit
2.	Bagaimana menurut anda kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Characters sangat mudah dipahami? a. Sangat mudah <input checked="" type="checkbox"/> Mudah

	<p>c. Sulit</p> <p>d. Sangat sulit</p>
3.	<p>Menurut anda kejelasan uraian materi yang ada di media pembelajaran <i>Characters</i> mudah dimengerti ?</p> <p>a. Sangat mudah</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mudah</p> <p>c. Sulit</p> <p>d. Sangat sulit</p>
4.	<p>Apakah bahasa yang digunakan di media pembelajaran <i>Characters</i> sudah baku?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sudah baku</p> <p>b. Belum baku</p> <p>c. Kurang baku</p> <p>d. Tidak baku</p>
5.	<p>Apakah menurut anda gambar dan video sudah jelas dalam media pembelajaran <i>Characters</i>?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Kurang</p> <p>d. Sangat kurang</p>
6.	<p>Apakah dalam media pembelajaran <i>Characters</i> animasi yang digunakan sudah sesuai dengan baik?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Kurang</p> <p>d. Sangat kurang</p>

7.	Apakah background yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Characters</i> sudah sesuai dan menarik untuk digunakan? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat menarik b. Menarik c. Kurang menarik d. Sangat kurang menarik
8.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih giat belajar secara mandiri? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
9.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> dapat menambah motivasi belajar anda? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
10.	Apakah dengan bantuan media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih memahami materi Bahasa Indonesia dalam bab kata sifat? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju

ANGKET RESPON SISWA / PENGGUNA

**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan
Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V SD**

A. Identitas

Nama : Resik Adit S~~P~~UTAR
 No. Absen : 11
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal : 27-5-2027

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda dikolom yang telah disediakan.
2. Beri tanda (X) pada pernyataan yang sesuai dengan kriteria pernyataan anda.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteria Penilaian
1.	Apakah media pembelajaran interaktif Character mudah digunakan? a. Sangat mudah b. Mudah c. Sulit d. Sangat sulit
2.	Bagaimana menurut anda kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Characters sangat mudah dipahami? a. Sangat mudah b. Mudah

	<p>c. Sulit</p> <p>d. Sangat sulit</p>
3.	<p>Menurut anda kejelasan uraian materi yang ada di media pembelajaran <i>Characters</i> mudah dimengerti ?</p> <p>a. Sangat mudah</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> b. Mudah</p> <p>c. Sulit</p> <p>d. Sangat sulit</p>
4.	<p>Apakah bahasa yang digunakan di media pembelajaran <i>Characters</i> sudah baku?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Sudah baku</p> <p>b. Belum baku</p> <p>c. Kurang baku</p> <p>d. Tidak baku</p>
5.	<p>Apakah menurut anda gambar dan video sudah jelas dalam media pembelajaran <i>Characters</i>?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Kurang</p> <p>d. Sangat kurang</p>
6.	<p>Apakah dalam media pembelajaran <i>Characters</i> animasi yang digunakan sudah sesuai dengan baik?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Kurang</p> <p>d. Sangat kurang</p>

7.	Apakah background yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Characters</i> sudah sesuai dan menarik untuk digunakan? a. Sangat menarik <input checked="" type="checkbox"/> b. Menarik c. Kurang menarik d. Sangat kurang menarik
8.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih giat belajar secara mandiri? <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
9.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> dapat menambah motivasi belajar anda? <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
10.	Apakah dengan bantuan media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih memahami materi Bahasa Indonesia dalam bab kata sifat? a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju

ANGKET RESPON SISWA / PENGGUNA

**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan
Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V SD**

A. Identitas

Nama : Rizqil Angra Satrio
 No. Absen : 10/SEPuluh
 Kelas : 5/lima
 Hari/Tanggal : Senin/27 Mei 2024

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda dikolom yang telah disediakan.
2. Beri tanda (X) pada pernyataan yang sesuai dengan kriteria pernyataan anda.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteria Penilaian
1.	Apakah media pembelajaran interaktif Character mudah digunakan? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah b. Mudah c. Sulit d. Sangat sulit
2.	Bagaimana menurut anda kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Characters sangat mudah dipahami? a. Sangat mudah <input checked="" type="checkbox"/> Mudah

	<p>c. Sulit</p> <p>d. Sangat sulit</p>
3.	<p>Menurut anda kejelasan uraian materi yang ada di media pembelajaran <i>Characters</i> mudah dimengerti ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah</p> <p>b. Mudah</p> <p>c. Sulit</p> <p>d. Sangat sulit</p>
4.	<p>Apakah bahasa yang digunakan di media pembelajaran <i>Characters</i> sudah baku?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sudah baku</p> <p>b. Belum baku</p> <p>c. Kurang baku</p> <p>d. Tidak baku</p>
5.	<p>Apakah menurut anda gambar dan video sudah jelas dalam media pembelajaran <i>Characters</i>?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Kurang</p> <p>d. Sangat kurang</p>
6.	<p>Apakah dalam media pembelajaran <i>Characters</i> animasi yang digunakan sudah sesuai dengan baik?</p> <p>a. Sangat baik</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Baik</p> <p>c. Kurang</p> <p>d. Sangat kurang</p>

7.	Apakah background yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Characters</i> sudah sesuai dan menarik untuk digunakan? <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat menarik b. Menarik c. Kurang menarik d. Sangat kurang menarik
8.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih giat belajar secara mandiri? a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
9.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> dapat menambah motivasi belajar anda? <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
10.	Apakah dengan bantuan media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih memahami materi Bahasa Indonesia dalam bab kata sifat? a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju

ANGKET RESPON SISWA / PENGGUNA

**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan
Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V SD**

A. Identitas

Nama : HAJIZA UIRANAH SISWATI
 No. Absen : 08
 Kelas : 05
 Hari/Tanggal : 27 Mei - 2024

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda dikolom yang telah disediakan.
2. Beri tanda (X) pada pernyataan yang sesuai dengan kriteria pernyataan anda.

C. Daftar Penilaian

No	Kriteria Penilaian
1.	Apakah media pembelajaran interaktif Character mudah digunakan? a. Sangat mudah <input checked="" type="checkbox"/> Mudah c. Sulit d. Sangat sulit
2.	Bagaimana menurut anda kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Characters sangat mudah dipahami? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah b. Mudah

	<p>c. Sulit d. Sangat sulit</p>
3.	<p>Menurut anda kejelasan uraian materi yang ada di media pembelajaran <i>Characters</i> mudah dimengerti ?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah <input checked="" type="checkbox"/> Mudah c. Sulit d. Sangat sulit</p>
4.	<p>Apakah bahasa yang digunakan di media pembelajaran <i>Characters</i> sudah baku?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sudah baku b. Belum baku c. Kurang baku d. Tidak baku</p>
5.	<p>Apakah menurut anda gambar dan video sudah jelas dalam media pembelajaran <i>Characters</i>?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik b. Baik c. Kurang d. Sangat kurang</p>
6.	<p>Apakah dalam media pembelajaran <i>Characters</i> animasi yang digunakan sudah sesuai dengan baik?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik b. Baik c. Kurang d. Sangat kurang</p>

7.	Apakah background yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Characters</i> sudah sesuai dan menarik untuk digunakan? <input checked="" type="radio"/> a. Sangat menarik b. Menarik c. Kurang menarik d. Sangat kurang menarik
8.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih giat belajar secara mandiri? <input checked="" type="radio"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
9.	Apakah dengan adanya media pembelajaran <i>Characters</i> dapat menambah motivasi belajar anda? <input checked="" type="radio"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju
10.	Apakah dengan bantuan media pembelajaran <i>Characters</i> anda lebih memahami materi Bahasa Indonesia dalam bab kata sifat? <input checked="" type="radio"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Sangat kurang setuju

Lampiran 14 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Hasil Jawaban	Kode
1.	Apa yang bapak alami ketika mengajar menggunakan pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah.	“yang saya alami mas, ketika saya menggunakan metode ceramah ada tantangan yang saya hadapi, yang pertama saya sulit menjaga perhatian dan keterlibatan siswa, ya benar siswa ketika saya ajar itu diam beberapa saat ketika saya menyampaikan materi, namun perhatian siswa itu bukan pada materi yang saya jelaskan, jadi ketika pembelajan sudah selesai dan saya berikan LKPD itu jawaban yang benar-benar terjawab dengan benar itu hanya beberapa siswa saja.”	CLWG 1
2.	Apakah bapak sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.	“Sudah pernah, namun saya sebagai guru kelas V hanya menggunakan media interaktif seperti powerpoint yang terdapat pada platform canva, kemudian google clasroom, dan google form untuk membuat soal-soal”	CLWG 2
3.	Apa kenada bapak ketika menggunakan media konvensional.	“Ketika saya menggunakan media konvensional atau bahkan tidak menggunakan media, ya tau sendiri lah mas, kamu juga pernah mengajar di kelas, ya gitu siswa celometan sendiri bahkan kondisi kelas juga tidak stabil”.	CLWG 3
4	Apakah media interaktif kodular dibutuhkan dalam penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.	“ya sangat bagus mas, kami sangat membutuhkan mas, soalnya di sekolah sini dan sayapun belum pernah membuat media interaktif seperti ini, dan siswa disini juga sudah tau tentang teknologi karena mereka juga sudah dibekali Chromebook, jadi dengan menggunakan media kodular kemungkinan besar siswa bisa dikendalikan mas ”	CLWG 4

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 16 Berita Acara Sumber Pustaka

Lampiran 17 Validasi Sumber Pustaka

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Koko Gunarto
 NIM : 2002101056
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : FKIP
 Dosen Pembimbing I : Dr. Cerianing Putri Pratiwi., M.Pd
 Dosen Pembimbing II : Dr. Endang Sri Maruti., M.Pd.
 Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk
 Penguatan Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Dalam Mata
 Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	A. Dousay, T. and Maribe Branch, R. (2023) 'Survey of Instructional Design Models', <i>Survey of Instructional Design Models</i> . doi: 10.1163/9789004533691.	15,16	28	✓	

2.	Ahmadi, F., Witanto, Y. and Ratnaningrum, I. (2017) 'Pengembangan media edukasi "multimedia indonesian culture" (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar', <i>Jurnal Penelitian Pendidikan</i> , 34(2), pp. 127-136.	127-136	17	✓	
3.	Amin, N. F. <i>et al.</i> (2023) 'PENDAHULUAN Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi . Pada dasarnya , informasi tersebut merupakan jawaban atas masalah-masalah yang dipertanyakan sebelumnya . Oleh ka', 14(1), pp. 15-31.	16	23	✓	

4.	<p>Anggraeny, D., Nurlaili, D. A. and Mufidah, R. A. (2020) 'Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar', <i>Fondatia</i>, 4(1), pp. 150–157. doi: 10.36088/fondatia.v4i1.467.</p>	152	3	✓	
5.	<p>Anggraini, M. S. A. and Eddy Sartono, E. K. (2019) 'Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv Sd', <i>Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan</i>, 7(1), pp. 57–77. doi: 10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77.</p>	65	15	✓	

6.	Ariyanti, A. (2020) 'EFL Students' Challenges towards Home Learning Policy During Covid-19 Outbreak', <i>IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)</i> , 5(1), p. 167. doi: 10.21093/ijeltal.v5i1.649.	171	9	✓	
7	Artika, W. <i>et al.</i> (2021) 'Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tersedia secara online PUISI AUDIO VISUAL YOUTUBE: SASTRA DIGITAL DAN INDUSTRI KREATIF', <i>JPBSI Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i> , 4743, pp. 103–115. Available at: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS .	141	5	✓	
8.	Asbari, M. <i>et al.</i> (2019) 'Dinamika Pendidikan', 14(2), pp. 227–243. doi: 10.15294/dp.v14i2.22732.	228	77	✓	

9.	Ayu Suciartini, N. N. (2017) 'Urgensi Pendidikan Toleransi Dalam Wajah Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan', <i>Jurnal Penjaminan Mutu</i> , 3(1), p. 12. doi: 10.25078/jpm.v3i1.88.	14,15	2	✓	
10	Branch, R. M. (2009) <i>Instructional Design: The ADDIE Approach</i> . New York: Springer.	7	29	✓	
11.	Cholily, Y. M., Putri, W. T. and Kusgiarohmah, P. A. (2019) 'Pembelajaran di era revolusi industri 4.0', pp. 1-6.	1,2	72	✓	

12.	<p>Diofanu, A., Wijoyo, S. H. and Wicaksono, S.</p> <p>A. (2020) 'Pengembangan E-Modul Berbasis Electronic Publication (EPUB) Menggunakan Model Pengembangan ADDIE Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 4 Malang', <i>Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer</i>, 4(7), pp. 2204–2211.</p>	2204,22 05	29	✓	
13.	<p>Djuredje, R. A. H., Hermanto and Himawan,</p> <p>R. (2022) 'Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII', <i>Geram</i>, 10(2), pp. 32–41. doi: 10.25299/geram.2022.vol10(2).10602.</p>	39	14	✓	

14.	Erba Lutfina and Anindya Khrisna Wardhani (2020) 'Pengenalan Dan Pelatihan Pemrograman Berbasis Blok Bagi Anak', <i>Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat</i> , 1(1), pp. 107–111.	108	4	✓	
15.	Giannakos, M. N., Chorianoopoulos, K. and Chrisochoides, N. (2015) 'Collecting and making sense of video learning analytics', <i>Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2015-Febru(February)</i> . doi: 10.1109/FIE.2014.7044485.	2	14	✓	
16.	Ii, B. A. B. and Sastra, A. H. (2019) 'BAB II Pengertian karakter kerja keras'.	6	49	✓	

17.	Kholifah, U. and Imansari, N. (2022) 'Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa Smpn 1 Selorejo', <i>Abdimas Galuh</i> , 4(1), p. 549. doi: 10.25157/ag.v4i1.7259.	550	4	✓	
18.	Kurniawati, D. (2020) 'Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa', 2(1), pp. 79–84.	80	73	✓	
19.	Maritsa, A. <i>et al.</i> (2021) 'Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan', <i>Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan</i> , 18(2), pp. 91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.	551	3	✓	

20.	Muhamad Taufik Hidayat and Yoyo Zakaria (2023) 'Pembuatan Aplikasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Kodular Sebagai Alat Bantu Pembelajaran', <i>ICT Learning</i> , 7(1). doi: 10.33222/ictlearning.v7i1.2916.	6	3	✓	
21.	Nuri Novianti Afidah <i>et al.</i> (2022) 'Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', <i>Jurnal Cakrawala Pendas</i> , 8(4), pp. 1526–1536. doi: 10.31949/jcp.v8i4.2717.	1527	5	✓	

22.	Permana, M. S., Damiri, D. J. and Bunyamin, H. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia', <i>Jurnal Algoritma</i> , 11(2), pp. 254–263. doi: 10.33364/algoritma/v.11-2.254.	254,255	9	✓	
23.	Pramiyati, T., Jayanta, J. and Yulnelly, Y. (2017) 'Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil)', <i>Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer</i> , 8(2), p. 679. doi: 10.24176/simet.v8i2.1574.	680	22	✓	

24.	Prasetyo, E., Ratri, D. and Isnadina, M. (2018) 'Data in Brief Characterization , kinetic , and isotherm data for adsorption of Pb 2 þ from aqueous solution by adsorbent from mixture of bagasse-bentonite', <i>Data in Brief</i> , 16, pp. 622–629. doi: 10.1016/j.dib.2017.11.098.	623	75	✓	
25.	Rasmani, U. E. E. <i>et al.</i> (2023) 'Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD', <i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 7(1), pp. 10–16. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3480.	11	9	✓	

26.	Safitri, M. and Aziz, M. R. (2022) 'Bahan Ajar Digital Matematika Berbantuan Kodular', <i>Duconomics Sci-meet (Education & Economics Science Meet)</i> , 2, pp. 93–103. doi: 10.37010/duconomics.v2.5913.	95	12	✓	
27.	Setiawan, R. (2020) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle', <i>Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi</i> , 2(2), pp. 1–7. doi: 10.31326/sistek.v2i2.729.	4	4	✓	
28.	Sugiarto (2016) '濟無No Title No Title No Title', 4(1), pp. 1–23.	3	22	✓	
29.	Suranata, I. W. S. K. (2018) 'Silence Technique for the Children Character Building at the', 07(07), pp. 23–30.	29	1	✓	

30.	Suryani, N. (2016) 'Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It', <i>Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya</i> , 10(2), pp. 186–196. doi: 10.17977/um020v10i22016p186.	194	9	✓	
31.	Swarjana, I. K. (2022) <i>POPULASI-SAMPEL, TEKNIK SAMPLING & BIAS DALAM PENELITIAN</i> . Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.	5	23	✓	
32.	Syarifah, I. D., Sunismi and Alifiani (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Game Edukasi Bermuatan Literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter Materi SPLDV untuk Siswa Kelas VIII', <i>Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran</i> , 14(9), pp. 41–49. Available at: http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/3944 .	41, 42	16	✓	

33.	Tamaeka, V. (2022) 'Penanaman Nilai-Nilai Toleransi Melalui Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar [Instilling Tolerance Values Through Character Education in Elementary Schools]', <i>Media Ilmiah Komunikasi Umat Beragama</i> , 14(1), pp. 14–22.	14	2	✓	
34.	Youssef-Shalala, A. <i>et al.</i> (2014) 'Using a general problem-solving strategy to promote transfer', <i>Journal of Experimental Psychology: Applied</i> , 20(3), pp. 215–231. doi: 10.1037/xap0000021.	224	14	✓	

Catatan Dosen Pembimbing:

Layak/Tidak Layak untuk Diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 1 Juni 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN 0701018803

Lampiran 18 Hasil Cek Plagiasi Skripsi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS UJI PLAGIASI
Nomor: 064/PGSD/FKIP/UNIPMA/2024

Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Koko Gunarto
NIM : 2002101056
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kodular Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Yang Terintegrasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD
Tingkat Plagiasi : 15%

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30 % pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Madiun, 27 Juni 2024
Kepala Program Studi



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

RIWAYAT HIDUP



Koko Gunarto dilahirkan di kelurahan Serayu Kecamatan Taman Kota Madiun pada tanggal 19 Oktober 1999, anak ke tiga dari dua bersaudara, pasangan bapak Sulastriyana dan Alm Ibu Sukatmi. Pendidikan dasar di tempuh di SDN Teguhan 01 dan Sekolah Menengah Pertama ditempuh di SMPN 1 Jiwan dan Sekolah Menengah Atas ditempuh di SMAN 1 Jiwan. Tamat SDN Teguhan pada tahun 2012, SMPN tahun 2015, SMA tahun 2018.

Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Madiun. Semasa mahasiswa aktif dalam Organisasi Kemahasiswaan diantaranya HMFKIP, UKM Dongkrek, UKM Shoutul Murobby.