

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0444/427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD No.3 JIMBARAN.....

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Dian Adriyani
 NIM : 1811031207
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 19 Oktober 2021
 Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UPT DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KECAMATAN KUTA SELATAN

SD NO. 3 JIMBARAN

Alamat : Jln Bantas Kangin Jimbaran, Kec. Kuta Selatan, Kab. Badung
Telp. 0361 702439 E-mail : sdn3jimbaran@yahoo.com
NSS : 101 2204 06 003 NPSN : 50101824



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 423.2/05/SDN 3 Jimb/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD No. 3 Jimbaran Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung menerangkan yang di bawah ini :

Nama : Ni Luh Dian Adriyani
NIM : 1811031207
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar yang bersangkutan diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD No. 3 Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung.

Demikian surat keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk bisa digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari terjadi sesuatu yang tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab kami.

Jimbaran, 14 Pebruari 2022

Kepala SD No. 3 Jimbaran
KABUPATEN
BADUNG
1-1-1969
Ketut Sukerta S.Pd.SD.M.Pd
NIP. 19790306 200501 1 013

Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Seseetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0555 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. Ida Bagus surya Manuaba, S.Pd., M. For.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Dian Adriyani
NIM : 1811031207
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 25 November 2021
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Seseetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0556 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Alexander Hamamangan Simanora, S.E., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Dian Adriyani
 NIM : 1811031207
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 25 November 2021
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas VI

HASIL WAWANCARA GURU KELAS VI

Nama Sekolah : SD No. 3 Jimbaran
 Nama Guru : Ni Putu Era Rositayani, S.Pd.
 Guru Kelas : VI

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Selama ibu mengajar di kelas VI ini apakah ada kendala atau kesulitan yang ditemukan dalam mengajar?	Sampai sejauh yang masih menjadi kendala atau hambatan khususnya saat mengajar siswa kelas VI tahun ini yaitu banyak siswa yang pasif dan cenderung cepat bosan saat belajar tidak seperti kondisi siswa di tahun kemarin yang lebih aktif.
2.	Menurut ibu apa yang menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran?	Menurut saya karena dalam proses pembelajaran kurang menggunakan media untuk menjelaskan dan model pembelajaran yang masih monoton. Mungkin juga karena siswa baru mulai merasakan sekolah luring setelah terbiasa belajar daring.
3.	Menurut ibu mata pelajaran apa yang paling sering memerlukan media pembelajaran dan pada materi apa?	Menurut pengalaman saya mengajar di kelas VI, mata pelajaran yang paling membutuhkan media adalah IPA, karena banyak materi-materi IPA itu masih abstrak di pikiran siswa. Kadang ketika saya menjelaskan materi ada siswa yang tidak tahu apa yang sedang saya jelaskan karena siswa masih susah untuk membayangkannya. Contohnya, untuk materi IPA yang akan datang ini adalah magnet dan listrik. Ketika belajar IPA minimal siswa pernah melihat apa hal yang dipelajari, karena itu dapat mempermudah pemahaman siswa.
4.	Apakah ibu pernah menggunakan media untuk menyampaikan materi pada pembelajaran IPA?	Saya menggunakan media pembelajaran apabila materi itu masih susah untuk siswa bayangkan, biasanya saya mengambil video dari <i>youtube</i> untuk diberikan kepada siswa, dan menggunakan buku tema siswa sebagai sumber belajarnya.
5.	Mengapa ibu tidak mencoba membuat media pembelajaran untuk materi yang akan ibu jelaskan?	Karena saya mengajar di kelas VI waktu menjadi kendala yang sangat besar. Materi yang saya berikan cukup banyak dan padat namun waktu belajar siswa hanya sedikit,

		sehingga saya kewalahan membuat media untuk siswa.
6.	Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan tersebut sudah cukup untuk menyampaikan materi terutama pada mata pelajaran IPA? Dan apakah dengan media tersebut hasil belajar siswa sudah memenuhi KKM yang ditetapkan?	Menurut saya belum cukup, karena pada kenyataannya masih sebagian siswa tidak ikut berpartisipasi karena mereka kurang memahami apa yang saya jelaskan. Belum memenuhi, KKM yang ditetapkan adalah 75%, jika di rata-ratakan siswa yang memenuhi KKM hanya sebesar 50% saja.
7.	Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang bisa digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa?	Jika dilihat dari kondisi siswa kelas VI ini, media yang cocok digunakan untuk menjelaskan materi yang masih abstrak adalah sejenis media yang bersifat interaktif dan kegiatannya berorientasi pada siswa, tujuannya untuk mengajak siswa yang tidak aktif itu supaya mau belajar dengan lebih mudah.



Lampiran 06. Silabus Kelas VI Tema 5 Subtema 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD No. 3 Jimbaran
Kelas/Semester : 6 /1
Tema 5 : Wirausaha
Subtema 1 : Kerja Keras Berbuah Kesuksesan
Kompetensi Inti :

- Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
- Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
- Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia 3.6 Mencermati petunjuk dan isi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang)	➤ Mengidentifikasi berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain)	➤ Dengan membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain) secara cermat.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik Penilaian ➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi ➤ Penilaian pengetahuan: Tes 	(26 jam pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku guru ● Buku Siswa

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>melalui bank/kantor pos, daftar riwayat thidup, dsb.)</p> <p>4.6 Mengisi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dll.) sesuai petunjuk pengisiannya.</p>	<p>➤ Menyajikan hasil pengamatan tentang berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain)</p>	<p>➤ Dengan membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain) secara cermat.</p>	<p>➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>		
<p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.</p>	<p>➤ Mengidentifikasi berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>➤ Menyajikan berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>➤ Dengan membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari secara terperinci.</p> <p>➤ Dengan membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari secara benar.</p>	<p>➤ Teknik Penilaian</p> <p>➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>➤ Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>(26 jam pelajaran)</p>	<p>● Buku guru</p> <p>● Buku Siswa</p>

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Mengampanyekan manfaat keanekaragaman sosial, budaya, dan ekonomi.					
<p>Matematika</p> <p>3.7 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya.</p> <p>4.7 Mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi karakteristik balok ➤ Menyajikan hasil identifikasi tentang karakteristik balok 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan mengamati gambar dan melakukan eksplorasi dengan benda konkret, siswa mampu mengidentifikasi karakteristik balok secara benar. ➤ Dengan mengamati gambar dan melakukan eksplorasi dengan benda konkret, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi tentang karakteristik balok secara benar. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik Penilaian ➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi ➤ Penilaian pengetahuan: Tes ➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja 	(26 jam pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku guru ● Buku Siswa
<p>IPA</p> <p>3.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.5 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membedakan macam-macam magnet ➤ Menyajikan hasil eksplorasi tentang macam-macam magnet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan mengamati gambar, bereksplorasi, dan berdiskusi, siswa mampu membedakan macam-macam magnet secara benar. ➤ Dengan mengamati gambar, bereksplorasi, dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik Penilaian ➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi ➤ Penilaian pengetahuan: Tes ➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja 	(26 jam pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku guru ● Buku Siswa ● Aplikasi Edukasi

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		eksplorasi tentang macam-macam magnet secara benar.			
<p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN ➤ Menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan membaca teks tentang “Pengalaman Belajar dari Negara-negara ASEAN”, siswa mampu mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci. ➤ Dengan membaca teks tentang “Pengalaman Belajar dari Negara-negara ASEAN” dan mencari informasi dari berbagai sumber, siswa mampu menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik Penilaian ➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi ➤ Penilaian pengetahuan: Tes ➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja 	(26 jam pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku guru ● Buku Siswa
<p>SBdP</p> <p>3.1 Memahami reklame.</p> <p>4.1 Membuat reklame.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi ciri-ciri reklame yang ada di sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan mengamati gambar dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri reklame yang ada di sekitar secara tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik Penilaian ➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi 	(26 jam pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku guru ● Buku Siswa

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengklasifikasi reklame berdasarkan ciri-cirinya 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan mengamati gambar dan berdiskusi, siswa mampu mengklasifikasi reklame berdasarkan ciri-cirinya secara tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penilaian pengetahuan: Tes ➤ Penilaian Keterampilan: UnjukKerja 		

<p>Mengetahui</p> <p>Kepala SD</p> <p>.....</p> <p>NIP.....</p>	<p>Jimbaran,2022</p> <p>Guru Kelas</p> <p>.....</p> <p>NIP</p>
--	---

Lampiran 07. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD No. 3 Jimbaran
Kelas / Semester	: VI (Enam) / I
Tema	: 5. Wirausaha
Subtema	: 1. Kerja Keras Berbuah Kesuksesan
Pembelajaran	: 1
Alokasi waktu	: 3x35 Menit
Muatan Pelajaran	: Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.6 Mencermati petunjuk dan isi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dsb.)	3.6.1 Menggali informasi tentang petunjuk dan isi teks formulir pendaftaran.
	3.6.2 Mengidentifikasi petunjuk dan isi teks formulir pendaftaran.
4.6 Mengisi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dll.) sesuai petunjuk pengisiannya.	4.6.1 Menyajikan hasil informasi tentang petunjuk dan isi teks formulir pendaftaran lomba.
	4.6.2 Membedakan petunjuk dan isi teks formulir pendaftaran lomba.

IPS

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di	3.3.1 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	bidang ekonomi dan budaya.
	3.3.2 Mengidentifikasi posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi dan budaya.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN	4.3.1 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi dan budaya..
	4.3.2 Menjelaskan posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi dan budaya..

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Menjelaskan pengertian magnet.
	3.5.2 Menentukan jenis-jenis magnet berdasarkan bentuknya.
	3.5.3 Menganalisis sifat-sifat magnet yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
	3.5.4 Mengidentifikasi benda magnetis dan benda non magnetis dalam kehidupan sehari-hari.
	3.5.5 Mengklasifikasi benda magnetis dan benda non magnetis dalam kehidupan sehari-hari.
4.5 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	4.5.1 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi jenis formulir pendaftaran lomba dan formulir pendaftaran ekstrakurikuler dengan cermat.
2. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan berbagai jenis formulir pendaftaran lomba dan formulir pendaftaran secara cermat.
3. Melalui kegiatan mencermati teks bacaan “Pengalaman Belajar dari Negara-negara ASEAN”, siswa mampu mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dan budaya dalam lingkup ASEAN secara terperinci.

4. Melalui kegiatan mencermati teks bacaan “Pengalaman Belajar dari Negara-negara ASEAN”, siswa mampu menjelaskan posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dan budaya dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
5. Melalui kegiatan mencermati video animasi pada media *aplikasi edukasi edukasi “Super Magnet”*, siswa mampu menjelaskan pengertian tentang pemahaman magnet dengan jelas.
6. Melalui kegiatan mencermati video animasi pada media *aplikasi edukasi edukasi “Super Magnet”*, siswa mampu membedakan jenis-jenis magnet berdasarkan bentuknya dengan tepat.
7. Melalui kegiatan mencermati video animasi pada media *aplikasi edukasi edukasi “Super Magnet”*, siswa mampu menjelaskan sifat-sifat magnet dengan tepat.
8. Melalui kegiatan mencermati video animasi pada media *aplikasi edukasi edukasi “Super Magnet”*, siswa mampu mengidentifikasi benda magnetis dan benda nonmagnetis dengan tepat.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Bertakwa Kepada Tuhan YME
2. Berkebhinekaan Global
3. Bernalar Kritis
4. Mandiri
5. Bergotong Royong
6. Kreatif

E. MATERI PEMBELAJARAN

➤ **Bahasa Indonseia**

Formulir pendaftaran lomba cerdas cermat dan formulir pendaftaran ekstrakurikuler.

➤ **IPS**

Teks bacaan yang berjudul “Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN”. Dalam teks tersebut menjelaskan tentang ekonomi dan budaya di negara-negara asean secara sederhana.

➤ **IPA**

Aplikasi edukasi “Super Magnet” dilengkapi dengan video animasi, gambar dan teks untuk menjelaskan materi magnet dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang membahas pengertian magnet, macam-macam magnet berdasarkan bentuknya, sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari, serta benda magnetis dan benda non magnetis.

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Model	: Inkuiri
Pendekatan	: Sainifik
Metode	: Diskusi, Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam lalu menanyakan kabar siswa sebelum memulai pembelajaran. - Menjelaskan sistem penilaian dan sistem pembelajaran yang digunakan. - Siswa diingatkan menerapkan protocol kesehatan dengan menerapkan 3M yaitu, mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak. - Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing sebelum pembelajaran dimulai. (Bertakwa Kepada Tuhan YME) - Guru mengecek kesiapan siswa dan mengisi presensi kehadiran siswa. - Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kita sebagai manusia bisa hidup secara individu? 2. Apakah sebuah negara bisa berdiri sendiri tanpa bantuan dari negara lain? 3. Tahukah anak-anak sebuah organisasi besar untuk negara-negara di kawasan Asia? (Mengkomunikasi) - Guru meminta siswa menyiapkan handphone dan Buku siswa tema 5. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. - Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat untuk mengikuti pembelajaran. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta membaca teks tentang “Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN”. - Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan tentang “Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN”. - Siswa diminta mencari informasi secara berkelompok tentang kerja sama ekonomi antarnegara ASEAN, khususnya tentang posisi dan peranan Indonesia di berbagai sumber. - Siswa melaporkan hasilnya dalam bentuk peta pikiran yang terdapat dalam buku siswa. - TAHAP ORIENTASI - Siswa mencermati teks dan gambar (Mengamati). 	85 Menit

Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajukan pertanyaan terkait gambar yang sudah di cermati oleh siswa. (Menanya) <p style="text-align: center;">TAHAP PERUMUSAN MASALAH</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mencermati video tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi magnet dalam media pembelajaran. (Mengamati) - Siswa menuliskan permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam video tersebut di buku tulis. <p style="text-align: center;">TAHAP PERUMUSAN HIPOTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendengarkan interupsi dari guru untuk membuat sebuah rumusan hipotesis. (Mengkomunikasi) - Siswa membuat rumusan hipotesis. - Secara bergantian siswa menyampaikan hipotesis yang sudah ditulis. <p style="text-align: center;">TAHAP PENGUMPULAN INFORMASI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati video pembelajaran yang berisi pembahasan materi magnet pada aplikasi “Super Magnet”. (Mengumpulkan Informasi) - Siswa menulis informasi-informasi yang menurutnya penting pada buku tulis. - Siswa menjawab kuis pertanyaan yang ada dalam media aplikasi “Super Magnet” satu persatu sesuai materi yang sudah dipahami. (Mengasosiasikan) <p style="text-align: center;">TAHAP PENGUJIAN HIPOTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama dengan guru berdiskusi tentang materi yang sudah dibahas dalam video - Siswa dapat memberikan alasan yang mendukung hipotesisnya - Siswa memperbaiki hal-hal yang masih salah dalam hipotesis yang sudah di tulis. (Mengkomunikasikan) <p style="text-align: center;">TAHAP MENARIK KESIMPULAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bergiliran menyampaikan deskripsi tentang temuannya selama mempelajari materi magnet - Guru membantu siswa untuk mengkoreksi deskripsi atau kesimpulan yang disampaikan oleh siswa. - Siswa diminta menceritakan apakah mereka pernah melihat atau mempunyai pengalaman mengisi formulir. 	

Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menceritakan apa saja jenis formulir yang mereka ketahui. - Siswa diminta mengamati dan membaca beberapa contoh formulir yang terdapat di buku siswa - Siswa menuliskan persamaan dan perbedaan antara formulir A dan formulir B. - Siswa menuliskan kesimpulannya tentang formulir. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. - Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan - Guru mengadakan evaluasi, remedial dan pengayaan. 	10 menit

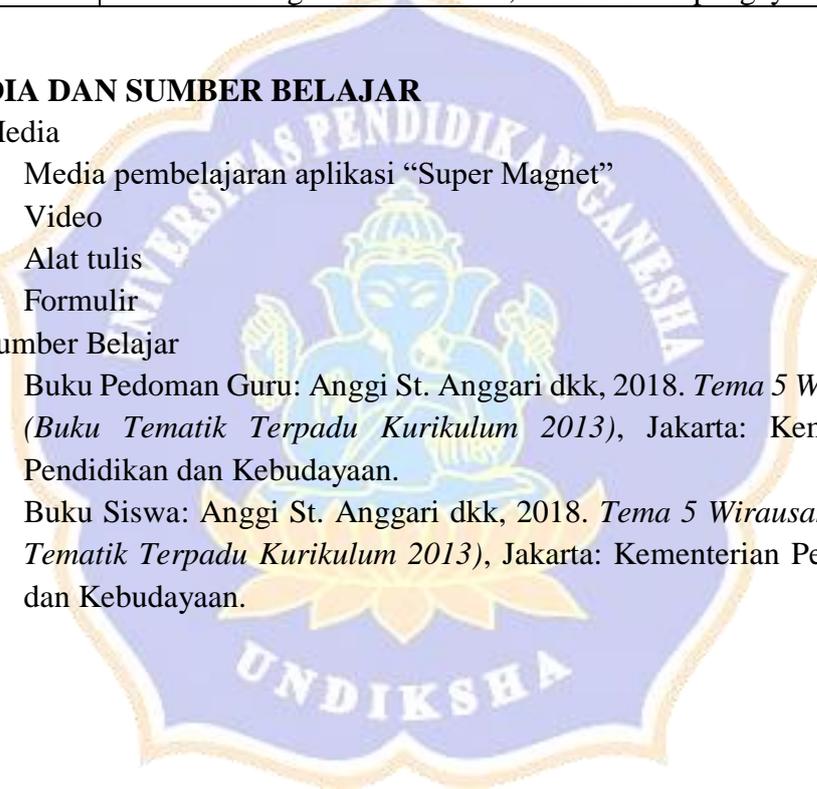
H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

A. Media

- Media pembelajaran aplikasi “Super Magnet”
- Video
- Alat tulis
- Formulir

B. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru: Anggi St. Anggari dkk, 2018. *Tema 5 Wirausaha (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa: Anggi St. Anggari dkk, 2018. *Tema 5 Wirausaha (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap : Observasi

Sikap Spiritual

NO	KRITERIA	DESKRIPSI PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan (1)
1	Ketaatan Beribadah	Selalu tertib dan ikut melakukan kegiatan persembahyangan.	Kadang-kadang tertib dan ikut melakukan kegiatan persembahyangan.	Jarang untuk tertib dan ikut melakukan kegiatan persembahyangan.	Tidak pernah tertib dan ikut melakukan kegiatan persembahyangan.
2	Perilaku Syukur	Selalu mengucapkan dan menunjukkan rasa syukur ketika melakukan kegiatan.	Hanya kadang-kadang mengucapkan dan menunjukkan rasa syukur ketika melakukan kegiatan.	Jarang mengucapkan dan menunjukkan rasa syukur ketika melakukan kegiatan.	Tidak pernah mengucapkan dan menunjukkan rasa syukur ketika melakukan kegiatan.
3	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu ingat berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Terkadang ingat berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Jarang ingat berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Tidak pernah ingat berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.

Berilah tanda centang (√) pada sikap setiap siswa yang terlihat!

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai					
		Ketaatan beribadah		Perilaku Syukur		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	
		T	BT	T	BT	T	BT
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan:

T = Terlihat

BT = Belum Terlihat

Sikap Sosial

NO	KRITERIA	DESKRIPSI PENILAIAN SIKAP SOSIAL			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan (1)
1	Toleransi	Selalu menghargai pendapat dari teman dan berlapang dada saat di tegur.	Kadang-kadang menghargai pendapat dari teman dan berlapang dada saat di tegur.	Jarang untuk menghargai pendapat dari teman dan berlapang dada saat di tegur.	Tidak pernah menghargai pendapat dari teman dan berlapang dada saat di tegur.
2	Bertanggung Jawab	Selalu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan mampu berdiskusi dalam pelajaran.	Kadang-kadang menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan mampu berdiskusi dalam pelajaran.	Jarang untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan mampu berdiskusi dalam pelajaran.	Tidak pernah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan mampu berdiskusi dalam pelajaran.selesai
3	Jujur	Selalu berbicara jujur terhadap semua kegiatan yang terkait dengan sekolah dan pelajaran.	Kadang-kadang berbicara jujur terhadap semua kegiatan yang terkait dengan sekolah dan pelajaran.	Jarang untuk berbicara jujur terhadap semua kegiatan yang terkait dengan sekolah dan pelajaran.	Tidak pernah berbicara jujur terhadap semua kegiatan yang terkait dengan sekolah dan pelajaran.
4	Kerjasama	Selalu bekerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu dan mampu membangun kelompok yang baik.	Kadang-kadang bekerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu dan mampu membangun kelompok yang baik.	Jarang untuk bekerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu dan mampu membangun kelompok yang baik.	Tidak pernah bekerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu dan mampu membangun kelompok yang baik.
5	Disiplin	Selalu taat dan disiplin dalam melaksanakan semua tugas di kelas maupun di luar kelas.	Terkadng taat dan disiplin dalam melaksanakan semua tugas di kelas maupun di luar kelas.	Jarang untuk taat dan disiplin dalam melaksanakan semua tugas di kelas maupun di luar kelas.	Tidak pernah taat dan disiplin dalam melaksanakan semua tugas di kelas maupun di luar kelas.

Berilah tanda centang (√) pada sikap setiap siswa yang terlihat!

No	Nama Siswa	Toleransi		Tanggung Jawab		Jujur		Kerja sama		Disiplin	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1											
2											
3											

Keterangan:

T = Terlihat

BT = Belum Terlihat

b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Bentuk soal	Nomor Butir Soal
Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati petunjuk dan isi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dsb.)	Uraian	5
IPS	3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	Uraian	1 dan 2
IPA	3.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.	Uraian	3 dan 4

SOAL:

1. Apa yang ditampilkan pada kegiatan anjungan dalam teks bacaan "Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN"?
2. Sebutkan peran penting Indonesia di bidang Ekonomi pada ASEAN!
3. Sebutkan 3 sifat-sifat yang dimiliki oleh magnet!
4. Sebutkan 3 bahan-bahan yang bisa ditarik oleh magnet!
5. Apa saja yang perlu dilengkapi pada bagian identitas diri saat mengisi formulir pendaftaran ekstrakurikuler?

Benar : 10

Skor Maksimal = 20 x 5 = 100

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

KUNCI JAWABAN

- 1) Menampilkan berbagai informasi tentang peranan ASEAN dalam mengembangkan wirausaha kecil, Anjungan ini juga menampilkan berbagai produk wirausaha dari tiap negara, Menampilkan berbagai produk kreatif
- 2) Lumbung padi ASEAN, Sebagai pemrakarsa masyarakat ekonomi ASEAN, dan Mengelola alur Laut kepulauan Indonesia sebagai jalur kapal niaga.
- 3) Memiliki gaya tarik, Memiliki dua kutub, Kutub yang senama tolak menolak sedangkan kutub yang berbeda saling tarik menarik.
- 4) Logam, Nikel, dan Kobalt
- 5) Nama, Umur, Kelas, dan NIS

Tabel Konversi Nilai

Konversi nilai (0-100)	Predikat	Klasifikasi
93 - 100	A	SB (Sangat Baik)
84 - 92	B	B (Baik)
75 - 83	C	C (Cukup)
< 75	D	K (Kurang)

c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja
 Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penyampaian informasi	Menyampaikan informasi dengan sangat lengkap dan sangat sesuai dengan isi teks informasi.	Menyampaikan sebagian informasi dan sudah sesuai dengan isi teks informasi.	Menyampaikan sebagian informasi kurang sesuai dengan isi teks informasi.	Tidak mampu menyampaikan informasi yang sesuai dengan isi teks informasi.
Percaya Diri	Siswa berani tampil dengan sangat semangat saat menjawab pertanyaan	Siswa tampil dengan cukup semangat saat menjawab pertanyaan	Siswa tampil dengan kurang semangat menjawab pertanyaan	Siswa terlihat tidak semangat saat menjawab pertanyaan
Menyebutkan sifat-sifat magnet	Mampu menyebutkan sifat-sifat magnet dengan lengkap	Mampu menyebutkan 3 sifat-sifat magnet	Mampu menyebutkan 2 sifat-sifat magnet	Hanya mampu menyebutkan 1 sifat-sifat magnet

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penyampaian lisan	Volume suara terdengar jelas dan intonasi yang sesuai	Volume suara cukup jelas dan intonasi yang sesuai	Volume suara kurang terdengar jelas dan intonasi yang tidak sesuai	Suara tidak terdengar dengan jelas dan intonasi yang tidak sesuai

Berilah tanda centang (√) pada kriteria setiap siswa yang terlihat!

No	Nama Siswa	Kriteria			
		Performace	Percaya Diri	Kesesuaian Kalimat	Volume Suara
1					
2					
3					

Keterangan:

4: Sangat Baik, 3 : Baik, 2 : Cukup, 1 : Perlu Pendampingan

Tabel Konversi Nilai

Konversi nilai (0-100)	Predikat	Klasifikasi
93 - 100	A	SB (Sangat Baik)
84 - 92	B	B (Baik)
75 - 83	C	C (Cukup)
< 75	D	K (Kurang)

2. Remedial dan Pengayaan

1. REMIDIAL

❖ Bahasa Indonesia

Menyebutkan jenis-jenis formulir yang diketahui siswa.

❖ IPA

Menyebutkan macam-macam jenis magnet yang digolongkan berdasarkan bentuknya dengna lengkap.

❖ IPS

Menyebutkan informasi penting tentang teks bacaan “Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN”.

2. PENGAYAAN

❖ Bahasa Indonesia

Membuat persamaan formulir pendaftaran yang ada pada buku siswa

❖ **IPA**

Menjelaskan perbedaan benda magnetis dan benda non magnetis

❖ **IPS**

Siswa membuat peta pikiran tentang peran dan posisi Indonesia pada ASEAN

Wali Kelas VI

Jimbaran, 19 Januari 2022

Mahasiswa

(Ni Putu Era Rositayanti, S.Pd.)
NIP 19960524 201903 2 013

(Ni Luh Dian Adriyani)
NIM 1811031207

Mengetahui
Kepala SD No. 3 Jimbaran

(Ketut Sukerta, S.Pd. SD., M.Pd.)
NIP 197103062005011013



Subtema 1:
Kerja Keras Berbuah Kesuksesan



Tahukah kamu bahwa Indonesia memiliki peranan dan posisi penting dalam perekonomian negara-negara ASEAN?



Ayo Membaca



Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN

Hari ini merupakan hari yang penting bagi Udin, Edo, Beni, Siti, Dayu, Lani, dan teman sekelasnya. Mereka akan berkunjung ke pameran budaya ASEAN yang diselenggarakan oleh Sekretariat ASEAN yang terletak di Jakarta. Wah, tidak sabar rasanya Udin dan teman-teman ingin sampai di sana. Kebetulan saat ini mereka juga sedang belajar mengenai negara-negara tetangga. Mereka ingin sekali melihat bukti dari yang mereka pelajari.

Sesampai di arena pameran, Udin dan teman-temannya dibagi menjadi beberapa kelompok. Pameran diikuti oleh sepuluh negara anggota ASEAN. Masing-masing anjungan tampil menarik dengan ciri khas tiap negara. Anjungan Indonesia tampil dengan ciri khas rumah Toraja yang unik dan menarik.



Terdapat juga anjungan khusus yang dikelola oleh sekretariat ASEAN. Udin menghabiskan banyak waktu di anjungan ini. Anjungan ini menampilkan berbagai informasi tentang peranan ASEAN dalam mengembangkan wirausaha kecil. Anjungan ini juga menampilkan berbagai produk wirausaha dari tiap negara. Berbagai produk kreatif ada di sana. Ada jaket kulit dari pengrajin negara Indonesia, ada manisan buah Thailand dalam kemasan kaleng, ada alat penyeduh kopi klasik Vietnam, serta ada pula aplikasi agribisnis yang dikembangkan oleh pemuda Indonesia untuk menghubungkan petani dan konsumen.



Edo terkesan dengan berbagai makanan khas. Memang, Edo selalu tertarik dengan makanan dari berbagai daerah. Ada singkong santan khas Thailand, ada Pho dari Vietnam, ada Larb dari Laos, dan masih banyak makanan lain yang namanya pun baru Edo ketahui. Makanan khas tiap negara menunjukkan ciri khas sumber daya alamnya.

Beni tertarik dengan anjungan Negara Brunei yang menampilkan Wayang Asik khas negaranya. Wayang ini populer sekitar tahun 1960-an di Kampung Ayer, di tepi Sungai Brunei. Saat ini, Brunei berusaha mengembangkan kembali minat masyarakatnya untuk mempelajari Wayang Asik karena popularitasnya mulai turun sejak masuknya berbagai budaya asing. Hal yang menarik bagi Beni adalah melihat inovasi yang dilakukan anjungan Brunei untuk memperkenalkan Wayang Asik. Berbeda dengan wayang Indonesia, yang menampilkan sosok legendaris dunia pewayangan, Wayang Asik ini menampilkan sosok tokoh manusia dalam bentuk kecil. Tinggi wayang hanya sekitar delapan hingga sepuluh cm. Wayang ini dibuat dari kertas tebal dengan pegangan dari kayu.



Udin dan teman-teman juga mengikuti aneka lomba yang diadakan oleh beberapa anjungan. Sebelum mengikuti lomba, mereka harus mengisi formulir pendaftaran. Hadiahnya? Tentu saja cendera mata khas dari negara tersebut.

Menyaksikan pameran budaya ASEAN memberi Udin dan teman-teman pengalaman belajar yang berharga. Kini pengetahuan mereka semakin kaya. Pengetahuan dari penjelasan guru, dari buku yang dibaca, serta menyaksikan langsung ragam karya dan budaya yang ditampilkan tiap negara ASEAN.

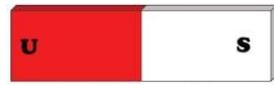
2. Materi IPA

a. Pengertian magnet

Magnet berasal dari Bahasa Yunani yaitu Magnetis Lithos yang memiliki arti Batu Magnesian. Di sebut batu magnesian karena pada saat itu yaitu lebih dari 2000 tahun magnet di temukan di salah satu kota di Yunani yaitu kota Magnesia, orang-orang yang tinggal disana menyebutnya “batu istimewa” karena batu tersebut dapat menarik benda-benda yang memiliki kandungan logam.

b. Macam-macam bentuk magnet

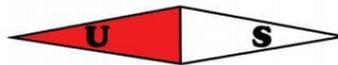
Magnet memiliki beberapa macam bentuk yang berbeda yaitu magnet batang, magnet silinder, magnet lingkaran, magnet ladam, dan magnet jarum.



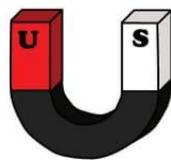
Magnet Batang



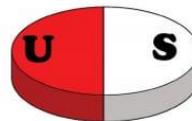
Magnet Silinder



Magnet Jarum



Magnet Ladam



Magnet Lingkaran

c. Sifat-sifat magnet

Magnet memiliki beberapa sifat yaitu sebagai berikut.

1. Magnet memiliki dua kutub yaitu Kutub Utara (U) dan Kutub Selatan (S). Kekuatan terbesar pada magnet terletak di kedua ujung kutubnya.
2. Magnet dapat menarik benda-benda tertentu. Magnet hanya dapat menarik benda yang memiliki kandungan besi, baja, nikel, dan kobalt. Contoh bendanya seperti paku, peniti, dan clip.
3. Kutub yang sama saling tolak menolak, Kutub yang berbeda saling tarik menarik.
4. Magnet dapat menembus benda-benda tertentu. Hal ini juga dipengaruhi oleh tebal dan besar benda penghalang serta kekuatan gaya tarik yang dimiliki oleh magnet.

d. Benda magnetis dan benda non magnetis

1. Benda magnetis adalah benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet. Pada umumnya magnet dapat menarik benda-benda yang memiliki bahan seperti baja, logam, nikel, dan kobalt.
2. Benda non magnetis adalah benda-benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet.

3. Materi Bahasa Indonesia

Formulir A

**FORMULIR PENDAFTARAN
LOMBA CERDAS CERMAT ASEAN**

1. **Identitas diri**

a. Nama Lengkap :

b. Umur :

c. Kelas :

d. Alamat :

Kota :

Kode Pos :

e. No. Telepon Rumah :

f. Nama Sekolah :

g. Alamat Sekolah :

h. No. Telp Sekolah :

i. No. Kartu pelajar :

2. **Jenis lomba yang akan diikuti:**

.....

Tanda tangan,
(Nama lengkap)

Catatan: Formulir yang sudah ditandatangani diserahkan kepada panitia di masing-masing stan.

Formulir B

**FORMULIR PENDAFTARAN
KEGIATAN EKSTRAKURIKULER**

1. **Identitas diri**

a. Nama Lengkap :

b. Umur :

c. Kelas :

d. No. Induk Siswa (NIS) :

2. **Jenis Ekstrakurikuler yang akan diikuti:**

Pilihan 1:

Pilihan 2:

Tanda tangan,
(Nama lengkap)

Catatan: Formulir yang sudah ditandatangani serahkan kepada guru kelas.

Lampiran 08. Angket Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung

Sasaran Program : Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Nama Peneliti : Ni Luh Dian Adriyani

Dosen Pembimbing

Pembimbing I : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M. Pd.

Pembimbing II : Drs. I Wayan Sujana, S. Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.For.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung” dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya multimedia pembelajaran interaktif tersebut untuk mata pelajaran IPA mater magnet kelas VI. Penilaian, komentar, dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebbagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif. Atas perhatian serta kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, diucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Kurikulum					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
Aspek Materi					
4	Pembahasan materi dalam multimedia interaktif jelas.	✓			
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah lengkap.	✓			
6	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis	✓			
7	Materi dengan diuraikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI.	✓			
8	Konsep yang ingin disampaikan dapat mudah dipahami	✓			
Aspek Bahasa					
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓			
10	Penggunaan bahasa yang sederhana dapat memotivasi siswa belajar.		✓		
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa.	✓			
Aspek Evaluasi					
12	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan indikator.	✓			
13	Tingkat kesulitan soal yang disajikan sesuai dengan materi.		✓		
14	Memberikan umpan balik yang jelas.		✓		

C. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

..... *layak untuk dilanjutkan*

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor di bawah sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.For.
NIP. 19571007 198803 1 001

Lampiran 09. Angket Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)

Judul Penelitian : Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung

Sasaran Program : Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Nama Peneliti : Ni Luh Dian Adriyani

Dosen Pembimbing

Pembimbing I : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M. Pd.

Pembimbing II : Drs. I Wayan Sujana, S. Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung” dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya multimedia pembelajaran interaktif tersebut untuk mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI. Penilaian, komentar, dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif. Atas perhatian serta kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain ini, diucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Kurikulum					
1	Indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip Audience, Behaviour, Condition, dan Degree.	✓			
3	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan indikator	✓			
Aspek Model Pembelajaran					
4	Penyampaian materi sesuai dengan sintaks model pembelajaran <i>inquiry</i>		✓		
5	Memberikan contoh-contoh pada media yang disajikan dengan jelas	✓			
6	Materi disajikan dengan menarik	✓			
7	Latihan soal dapat melatih pemahaman konsep siswa	✓			
8	Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Memberikan umpan balik yang jelas		✓		
10	Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			

C. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

- Materi disesuaikan dengan bentuk Inquiry
 - Umpan Balik di Quiz harus ada
-
-
-

D. Kesimpulan

Lingkari nomor di bawah sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
NIP. 19880706 201504 1 001

Lampiran 10. Angket Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung

Sasaran Program : Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Nama Peneliti : Ni Luh Dian Adriyani

Dosen Pembimbing

Pembimbing I : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M. Pd.

Pembimbing II : Drs. I Wayan Sujana, S. Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung” dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya multimedia pembelajaran interaktif tersebut untuk mata pelajaran IPA mater magnet kelas VI. Penilaian, komentar, dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif. Atas perhatian serta kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, diucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Teknis					
1	Tampilan media dapat menarik perhatian siswa.	✓			
2	Multimedia interaktif mudah digunakan.	✓			
3	Tombol navigasi ditempatkan dengan tepat.	✓			
4	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif mudah dipahami.	✓			
Aspek Teks					
5	Tulisan dapat dibaca dengan jelas.	✓			
6	Pemilihan jenis <i>font</i> sudah tepat.	✓			
7	Pemilihan ukuran <i>font</i> sudah sesuai.	✓			
8	Pemilihan warna <i>font</i> sudah sesuai.	✓			
Aspek Gambar					
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	✓			
10	Gambar yang digunakan memiliki kualitas yang baik.		✓		
11	Gambar yang disajikan mempermudah siswa memahami konsep.	✓			
Aspek Suara					
12	Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai.	✓			
13	Suara yang disajikan dapat terdengar jelas.	✓			

C. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

.....
- Video di inserta dalam materi
- Profil daturuh di Mem Utanz
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor di bawah sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
NIP. 19880706 201504 1 001

Lampiran 11. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Iwajan... angga... adi... Suputra.....
No Absen : 18.....
Kelas : VI.....

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaiann dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	✓			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.		✓		
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	✓			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.		✓		
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.		✓		
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	✓			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	✓	✓		
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.		✓		
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	✓			

D. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

aplikasinya sangat menarik

pembelajarannya mudah dipahami

gambarannya sangat jelas

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,

Angga

Aew

~~A~~

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Kodek Egan Adriantya
 No Absen : 11
 Kelas : VI

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaiann dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.		✓		
2	Media pembelajaran mudah digunakan.	✓			
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.		✓		
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.	✓			
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.	✓			
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami		✓		
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis		✓		
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.		✓		

D. Komentor/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

APK nya bagus :)

.....

.....

.....

.....

Jimbaran, 2 Februari 2022
Siswa,



.....
IKD Egan Adrianta

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Rafa Anugrah Pratama
 No Absen : 31
 Kelas : VI

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaiann dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	✓			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.		✓		
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	✓			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.	✓			
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.		✓		
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	✓			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis		✓		
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.		✓		

D. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

menarik mudah memahami materi dan
gambar yang menarik, dan kuis yang sangat
mudah

Jimbaran, 2 Februari 2022
Siswa,

Rafa


Lampiran 12. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ritu Ayu Dewi Lestari
 No Absen : 30
 Kelas : VI Cenan

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	✓			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.	✓			
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	✓			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.	✓			
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.	✓			
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	✓			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	✓			
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	✓			

D. Komentor/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

Aplikasinya sangat menarik dan mudah untuk memahami materi-materi tentang magnet! gambarnya juga sangat jelas.

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,



Putu Ayu Dewi Lestari.....

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : M.Riski 201 QARNAIN

No Absen : ??

Kelas : 6

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaiann dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	√			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.		√		
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	√			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.		√		
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.		√		
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	√			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	√			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	√			
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	√			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	√			

D. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

APK nya menarik untuk di mainkan

.....

.....

.....

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,



M. Biski zul qarnain

.....

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *Nl. Made Dwi Saras Antari*.....
 No Absen : *29*.....
 Kelas : *.v.i.(enam)*.....

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	✓			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.	✓			
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	✓			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.	✓			
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.	✓			
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	✓			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	✓			
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	✓			

D. Komentor/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

Aplikasi sangat bagus, tulisanya sangat jelas.....
dan tidak membosankan, sangat seru untuk.....
belajar.....
.....

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,



.....

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ni. Kadek. Ratih. Purnama. P.
 No Absen : 27
 Kelas : 6

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaiann dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	✓			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.	✓			
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	✓			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.	✓			
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.	✓			
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	✓			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	✓			
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	✓			

D. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

aplikasi nya membuat saya suka belajar magnet.....

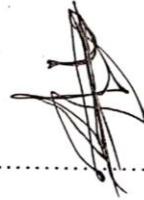
aplikasi nya bagus dan menarik.....

tulisan dan suara dan gambar terlihat bagus dan jelas

aplikasi nya mudah dipahami dan menarik.....

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above a horizontal dotted line.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Anissa Febriana.....
 No Absen : 01.....
 Kelas : V.6.....

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	√			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.		√		
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.	√			
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.	√			
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.		√		
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	√			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami		√		
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	√			
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	√			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	√			

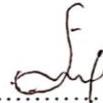
D. Komentor/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

Aplikasi ini sangat menarik dan seru saat belajar saya ingin belajar
kuis lagi. Gambar Gambar nya sangat menarik.....
.....
.....

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,


.....
Feby

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAGNET KELAS**
VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Fino Ananda Samadhani.....
 No Absen : 8.....
 Kelas : VI.....

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaiann dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	✓			
2	Media pembelajaran mudah digunakan.	✓			
3	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas.		✓		
4	Gambar pada media pembelajaran terlihat jelas.		✓		
5	Suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.		✓		
6	Materi yang dibahas mudah untuk dipahami.	✓			
7	Contoh-contoh penjelasan materi mudah dipahami	✓			
8	Materi memudahkan siswa menjawab soal-soal kuis	✓			
9	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
10	Media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar.	✓			

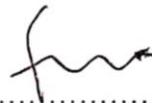
D. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

Sangat bagus, tampilan cukup bagus, suara
lumayan, gambar cukup ok untuk kualitasnya,
untuk beberapa fitur juga lumayan bagus.

Jimbaran, 2 Februari 2022

Siswa,

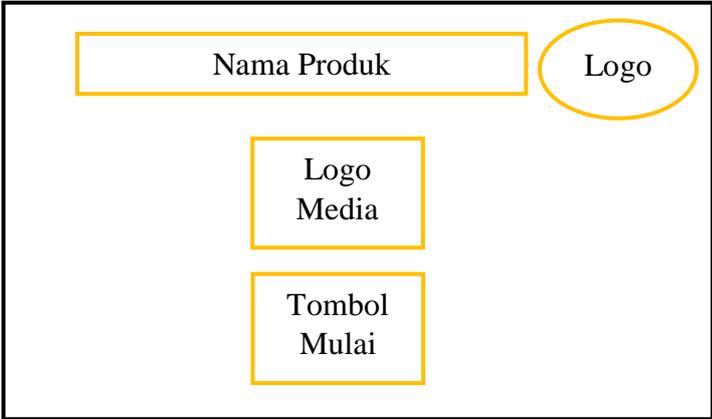
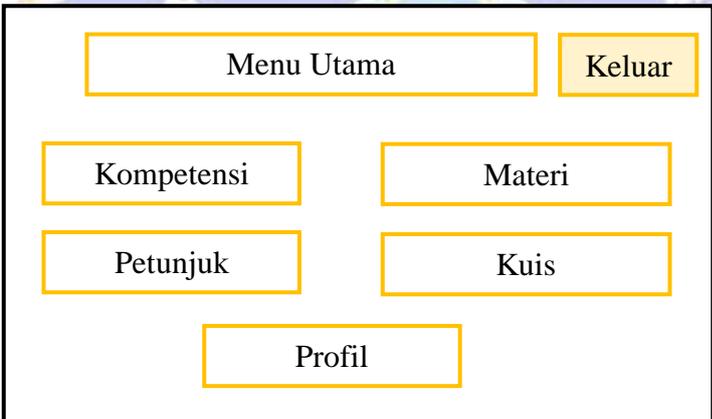
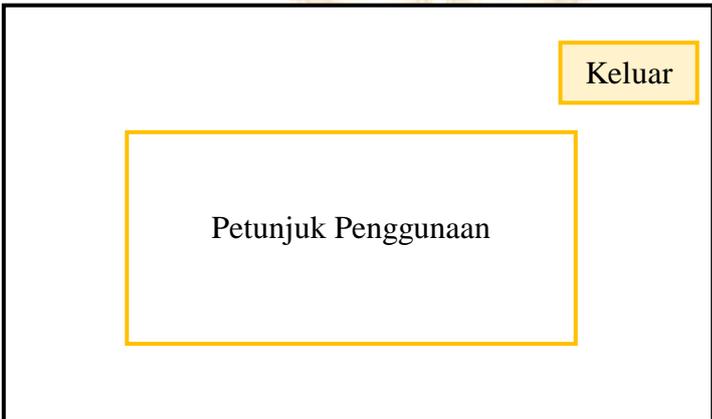


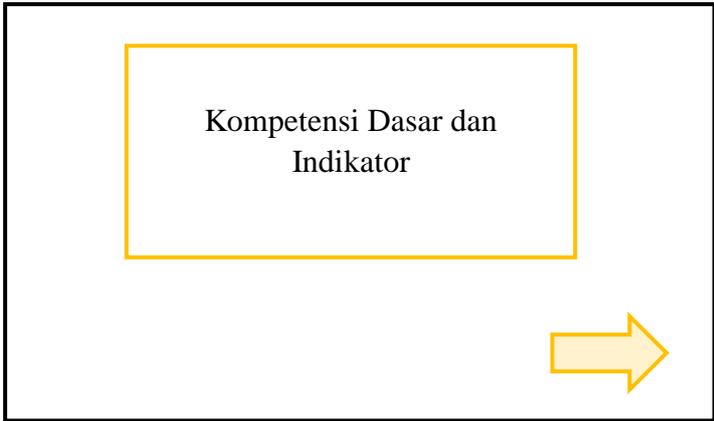
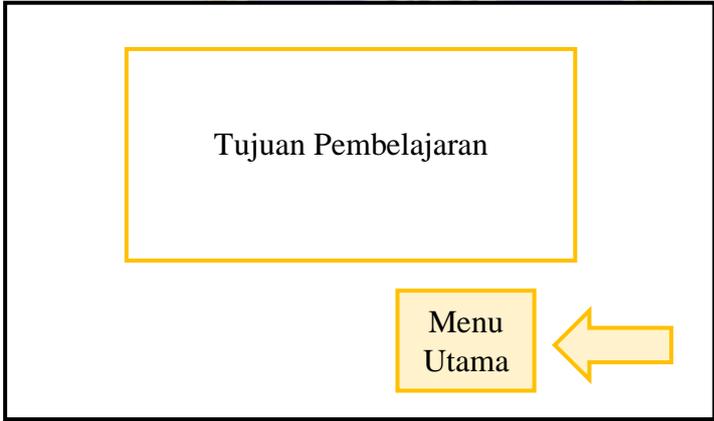
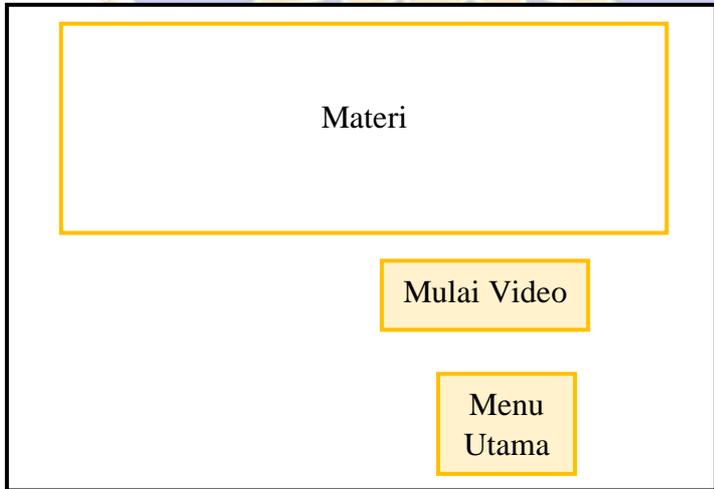
(Firda)

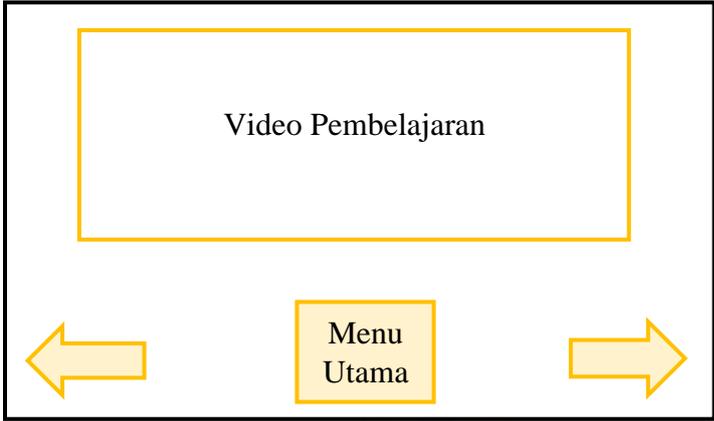
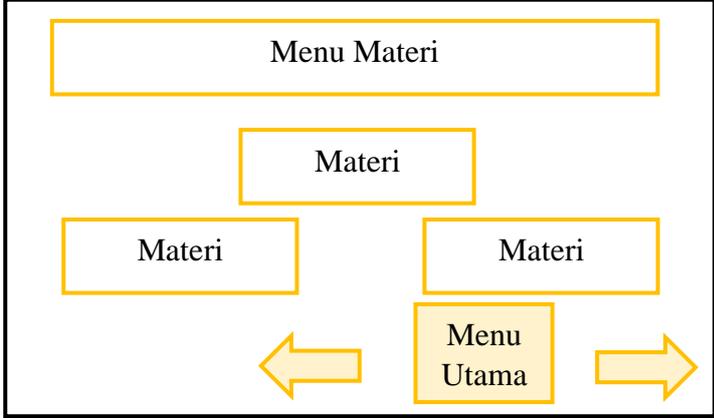
Lampiran 13. Storyboard

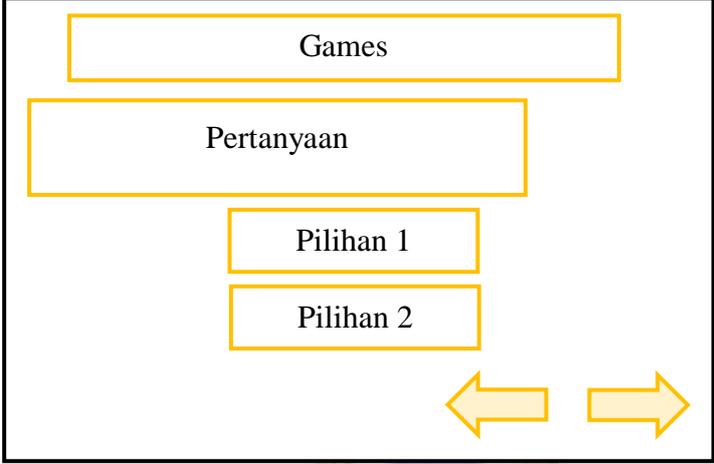
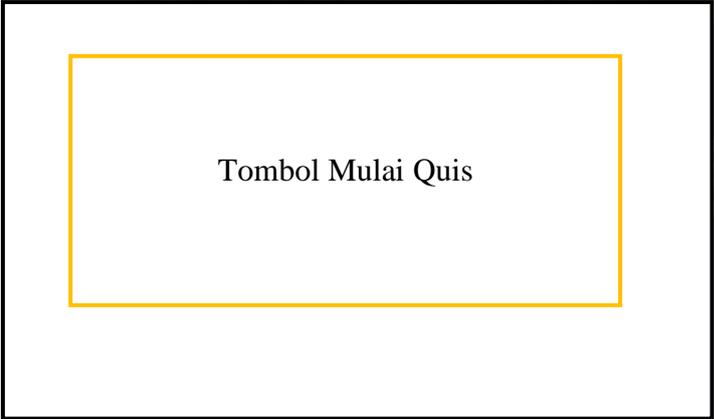
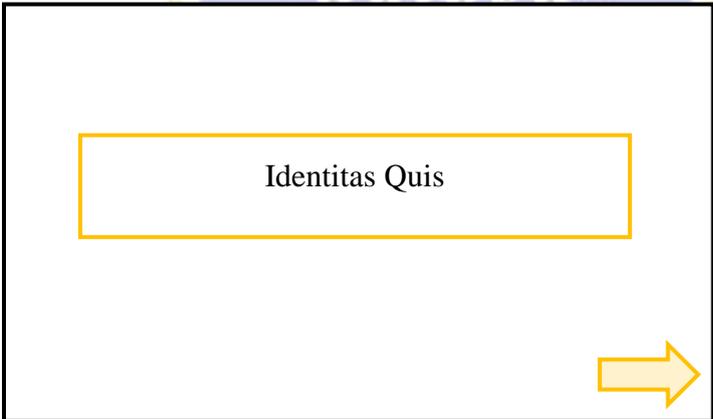
STORYBOARD

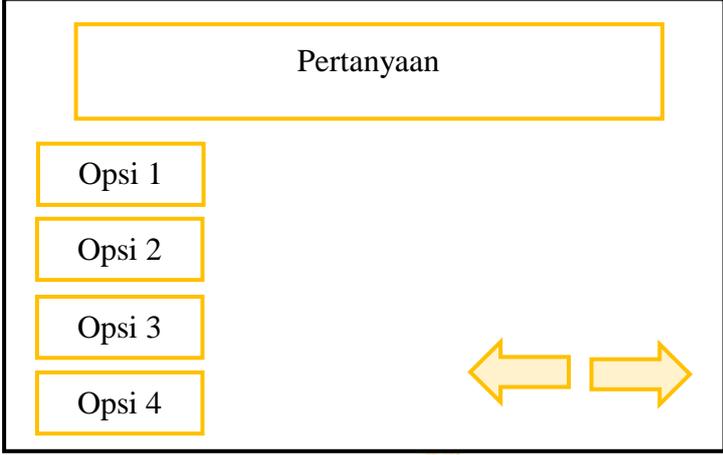
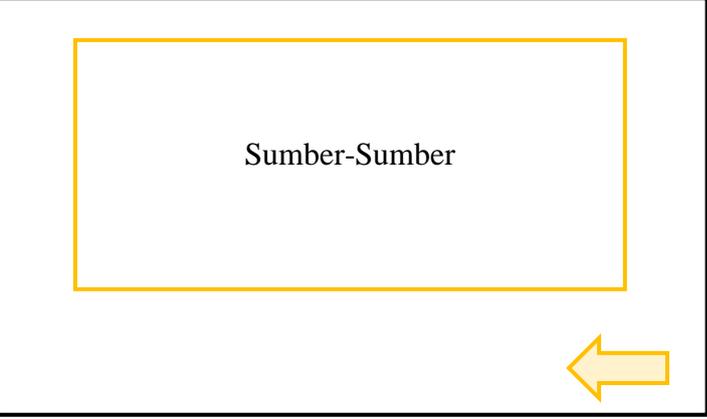
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung.

No	Tampilan Produk	Keterangan
1		<p>Scene tampilan awal atau opening. Pada scene ini menampilkan nama aplikasi, logo undiksha, logo aplikasi, dan tombol play untuk memulai aplikasi.</p> <p>Background: Ruangan berwarna biru muda dan coklat muda.</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
2		<p>Scene selanjutnya yaitu menampilkan menu utama. Terdapat pilihan untuk melanjutkan ke scene-scene yang ada pada aplikasi.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
3		<p>Scene selanjutnya yaitu menampilkan petunjuk penggunaan untuk mempermudah mengoperasikan aplikasi</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>

No	Tampilan Produk	Keterangan
4		<p>Dalam scene ini menampilkan Kompetensi dasar dan pelajaran yang dibuat dalam bentuk tabel.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
5		<p>Dalam scene ini menampilkan tujuan pembelajaran.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
6		<p>Dalam scene ini menampilkan penjelasan materi awal dan tombol untuk menonton video pembelajaran.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>

No	Tampilan Produk	Keterangan
7		<p>Pada scene ini menampilkan video pembelajaran.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
8		<p>Pada scene ini menampilkan menu materi apabila siswa ingin langsung menuju materi saja tanpa menonton video pembelajaran.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
9		<p>Pada scene ini menampilkan pembahasan masing-masing materi.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>

No	Tampilan Produk	Keterangan
10		<p>Pada scene ini menampilkan sebuah mini games.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
11		<p>Dalam scene ini terdapat tombol yang digunakan untuk memulai quis.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
12		<p>Pada scene ini tampilan pada saat mengisi identitas untuk melanjutkan menjawab quis.</p> <p>Background: Putih polos</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
13		<p>Scene ini menampilkan pertanyaan dan opsi-opsi</p>

No	Tampilan Produk	Keterangan
		<p>pilihan dari pertanyaan pada quis.</p> <p>Background: Putih polos</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
14		<p>Dalam scene ini berisi profil mahasiswa.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>
15		<p>Dalam scene ini terdapat sumber-sumber rujukan yang digunakan dalam aplikasi.</p> <p>Background: Gambar ilustrasi magnet yang berkaitan dengan materi</p> <p>Musik pengiring: Musik Instrumental</p>

Lampiran 14. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Hari, Tanggal	Kegiatan
Kamis, 2 September 2021	Pengajuan Judul
Rabu, 3 November 2021	Ujian Proposal
Jumat, 21 Januari 2022 – 22 Januari 2022	Uji Kelayakan Isi Pembelajaran, Desain Pembelajaran, dan Media Pembelajaran
Rabu, 2 Februari 2022	Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil di SD No. 3 Jimbaran.
Jumat, 18 Februari 2022	Ujian Skripsi

No.	Kegiatan	2021					2022	
		8	9	10	11	12	1	2
1.	Mengalisis kebutuhan media pembelajaran							
2.	Menyusun proposal penelitian							
3.	Menyusun instrumen penelitian							
4.	Pengumpulan data ke lapangan							
5.	Kegiatan analisis data							
6.	Penyusunan artikel penelitian							
7.	Penyusunan laporan penelitian							
8.	Ujian skripsi							



Lampiran 15. Kajian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
1	1. Fitri Wijarini 2. Sajidan 3. Baskoro	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Berwawasan Potensi Lokal Menggunakan Macromedia Flash Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Tumbuhan Lumut Dan Paku	Hasil penialaian media oleh ahli media, ahli isi, dan praktisi adalah 97.83, 87.96, dan 93.6. Penggunaan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran (Wijarini dkk, 2012).	https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9738
2	1. Syahdiani 2. Soeparman Kardi 3. I G Made Sanjaya	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas perangkat pembelajaran berkategori valid, keterlaksanaannya berkategori terlaksana dengan baik. Ditinjau dari aspek tanggapan siswa pengguna, media hasil pengembangan berkategori baik, dengan persentase 32,3 % sangat setuju dan 55,3 % setuju pada implementasi di lapangan. Minat siswa pada model pembelajaran yang diterapkan berkategori baik Ketuntasan hasil belajar kognitif, psikomotor dan sikap spiritual sosial tercapai, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis. Analisa N (Gain Scores) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan gain skor rata-rata 0,8 (kategori tinggi). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis inkuiri yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa (Syahdiani dkk, 2019).	https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/478

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
3	1. Ima Roatus Sholikhah 2. Mustangin 3. Siti Nurul Hasana	Pengembangan Majalah Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk SMP Kelas VIII	Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk majalah matematika berbasis multimedia interaktif termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut didapatkan dari hasil validasi tiga validator dengan rata-rata nilai 3,47 dengan kriteria “valid” untuk semua aspek dan hasil penilaian user oleh 10 siswa kelas VIII dengan rata-rata nilai 3,56 dengan kriteria “valid” untuk semua aspek (Sholikhah dkk, 2019).	http://riset.uniSMA.ac.id/index.php/jp3/article/view/4939
4	1. I Made Indrawan 2. Naswan Suharsono 3. I Made Teguh	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Pembelajaran Komputer Grafis Bagi Siswa Desain Komunikasi Visual Di SMK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas perangkat pembelajaran ditinjau dari aspek isi dan media berada di kategori baik, sedangkan aspek desain pembelajaran berkategori sangat baik. Ditinjau dari aspek respons guru pengguna dan siswa secara perorangan maupun kelompok, produk hasil pengembangan berkategori baik, dengan persentase 76% pada uji kelompok kecil dan 80% pada uji kelompok besar di lapangan. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan perangkat pembelajaran hasil pengembangan ini (Indrawan dkk, 2013).	https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal/article/view/793
5	1. Ikhtiari Septiya Hernaningtyas 2. Roro Eko Susetyarini 3. Rohmad Widodo	Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dikategorikan layak berdasarkan validasi ahli menurut ahli isi dengan persentase total 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media dengan persentase total 88% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji coba terbatas dengan persentase total 100% kualifikasi sangat baik. Multimedia interaktif ceria ini telah teruji kevalidan dan keefektifannya pada pembelajaran di kelas, tergambar dari nilai pretest 67 dan dari posttest 87. Dari uji	https://ejournal.um.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/2797

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
			t dengan menggunakan prosedur paired samples t-test diperoleh nilai t signifikan (Hernaningtyas dkk, 2016).	
6	1. Herma Susilo 2. Ika Febriandari 3. Angga Setiawan	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ayo Bisa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Dari data hasil kelayakan multimedia pada aspek materi diperoleh tingkat kevalidan sebesar 73 % (layak), aspek bahasa sebesar 98 % (sangat layak), dan aspek media sebesar 86 % (sangat layak). Hasil respon siswa diperoleh tingkat kevalidan sebesar 87 % (sangat positif). Dari segi keefektifan multimedia, diketahui nilai rata-rata pretest sebesar 68 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86 maka diperoleh gain 0,563. Dari hasil tersebut penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA menggunakan pretest dan posttest mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,30 \leq g \leq 0,70$. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Putro dkk, 2020).	https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/37
7	1. Bayu Putra Suhartono 2. Endang Suarsini 3. Amy Tenzer	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sistem Imun Untuk Kelas XI SMA	Hasil uji keefektifan menunjukkan media efektif digunakan dalam pembelajaran sistem imun dibuktikan dengan peningkatan rerata hasil belajar pengetahuan dari 74 menjadi 84,6 dan ketuntasan belajar klasikal dari 64% menjadi 90% (Suhartono dkk, 2014).	http://repository.u.ac.id/25045/
8	1. Muhamad Zulha	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media ditinjau menurut validasi ahli isi sebesar 82,50% termasuk dalam kategori baik, ahli media 83,60% termasuk dalam kategori baik , dan uji	http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/view/1308

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
		Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya	coba terbatas kepara siswa 83,63% termasuk dalam kategori sangat baik (Zulham, 2017).	
9	1. Fikki Aulia Putri 2. Rohmi Yuliati 3. Nidya Chandra Muji Utami	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata pada uji ahli (ahli isi, ahli media, ahli bahasa, dan guru kelas IV Sekolah Dasar) sebesar 97.5% dan uji coba siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 12 Pagi (uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) sebesar 95.1% dengan kategori "Sangat Baik". Maka hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi keliling dan luas bangun datar ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar (Putri dkk, 2019).	https://journal.pgsd.fipunj.com/index.php/matematika/article/download/78/3/
10	1. Syukron Khamzawi 2. Wiyono Zulherman	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk SMA Kelas XI	Penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif PBL yang valid dengan persentase skor kevalidan produk yang diperoleh dari validator sebesar 92,75% dengan kategori sangat valid. Multimedia interaktif PBL memiliki persentase skor kepraktisan produk yang diperoleh pada tahap SMAAllgroup sebesar 81,15% dengan kategori sangat praktis. N-Gain yang diperoleh pada tahap fieldtest sebesar 0,4 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran fisika pokok bahasan fluida dinamis yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan serta memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa dengan kategori sedang (Khamzawi & Wiyono, 2015).	https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/2594

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
11	1. Novia Margarita 2. Nyoto Harjono 3. Gamaliel Septian Airlanda	Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model PBL Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika	Validasi pakar materi dengan skor persentase 86% dengan kriteria yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Validasi media dengan skor persentase 88% dengan kategori sangat baik. Kepraktisan produk multimedia interaktif diuji dengan uji coba terbatas, 2 SD tidak menggunakan media dan 2 SD menggunakan media dengan model PBL pada saat proses pembelajaran. Hasil uji coba terbatas hasil yang ditunjukkan pada 2 SD yang tidak menggunakan media dihasilkan rata-rata nilai pretest 72,56 dan posttest 80,12 serta sig.(2-tailed) 0,004. Selanjutnya pada 2 SD yang menggunakan media dihasilkan rata-rata pretest 75,74 dan posttest 83,62 dan sig.(2-tailed) 0,000. Berdasarkan hal tersebut multimedia interaktif yang dikembangkan valid dan materi yang terdapat dalam multimedia interaktif dapat membawa peserta didik untuk belajar secara tidak langsung dan dapat belajar secara mandiri (Margarita dkk, 2018).	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/15388/9382
12	1. Taufiq Nuril Akbar	Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini termasuk dalam kualifikasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan analisis penilaian kevalidan produk yang mencapai persentase 90% yang masuk kategori "valid", analisis penilaian kemenarikan produk yang mencapai persentase 93,3% yang masuk kategori "menarik", analisis penilaian kepraktisan produk yang mencapai persentase 92% yang masuk kategori "praktis", dan analisis penilaian keefektifan produk yang mencapai persentase 88,5% yang masuk kategori "efektif"(Akbar, 2016).	http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6456
13	1. Viandhika Ditama	Pengembangan Multimedia Interaktif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada materi hidrolisis garam untuk	https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
	2. Sulistyو Saputro 3. Agung Nugroho Catur S	Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI	siswa SMA dan MA kelas XI dapat dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan 2) multimedia pembelajaran yang dikembangkan secara umum memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan penilaian validator (tim ahli dan guru) dan juga siswa (Saputro dkk, 2015)	kimia/article/view/5669
14	1. Rahmadani 2. Taufina	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Bagi Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan uji validitas penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli isi dan pembelajaran, model pengembangan yang digunakan adalah 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu, define (pembatas), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Pengembangan CD multimedia ini dimulai dengan cara analisis kebutuhan siswa, analisis standar isi dilanjutkan dengan pengumpulan referensi media kemudian penyusunan rancangan media, dan membuat CD multimedia interaktif (Rahmadani dan Taufina, 2020).	https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/465
15	1. Kiki Marisa Puji 2. Fakhili Gulö 3. A. Rachman Ibrahim	Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di SMA	Berdasarkan teknik analisa data diperoleh skor kevalidan materi 113 dengan kategori sangat baik, skor kevalidan pedagogik 109 dengan kategori sangat baik, skor kevalidan media 20 dengan kategori baik, kepraktisan 86,79%, dan keefektifan 88,24%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bentuk molekul di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Prabumulih telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Puji dkk, 2014).	https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jurpenkim/article/view/2385
16	1. Ignatius Joko Dewanto 2. Sholeh Hidayat	Pengembangan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran	Kontribusi penelitian ini adalah untuk mendapatkan desain multimedia interaktif terstandar berbasis model pembelajaran inkuiri yang dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran IPA, untuk pembentukan kompetensi siswa kelas V SD, implikasinya dalam peningkatan produktivitas guru dan	http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/mp/article/view/490/320

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
	3. Dodi Sukmayadi	IPA Kelas V SD	peningkatan kompetensi pada siswa belajar, untuk kelas lima sekolah dasar (Dewanto dkk, 2021).	
17	1. Nopriyanti 2. Putu Sudira	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK	kualitas multimedia interaktif ini sangat baik, hasil penilaian ahli ditinjau dari pembelajaran 66 (baik), isi sebesar 54 (baik), aspek tampilan 97 (baik), dan program 50 (baik), sedangkan hasil dari penilaian peserta didik uji coba lapangan pada aspek pembelajaran 1277 (sangat baik), isi 1195 (sangat baik), tampilan 1562 (sangat baik), dan pemograman 519 (sangat baik); (3) Produk multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Nopriyanti & Sudira, 2015).	https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/6416
18	1. Dadek Arywiantari 2. A.A. Gede Agung 3. I Dewa Kade Tastra	Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja	Hasil penelitian menunjukkan rancang bangun multimedia interaktif dengan model 4D meliputi empat tahap sebagai berikut: (a) pendefinisian, (b) perancangan, (c) pengimplementasian, dan (d) penyebaran. Uji ahli isi mata pelajaran IPA berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 94,28%; uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 90,77%; uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 90%; uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 93,07%; uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92,64% dan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 97,65%. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 27,746. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Jadi harga t hitung lebih besar dari pada harga t tabel sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Berarti nilai rerata atau mean posttest yang lebih besar dari nilai rerata atau mean pretest, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5611

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
			pada mata pelajaran IPA secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar IPA (Arywiantari dkk, 2015).	
19	1. Santi Ratna Dewi 2. Haryanto	Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji kelayakan materi termasuk dalam kategori sangat baik, (2) hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori baik, dan (3) hasil uji kelayakan pengguna termasuk dalam kategori baik sehingga multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV (Ratna dan Haryanto, 2019).	http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/3059
20	1. Muzakkir 2. Samsudi 3. Achmad Rifa'i	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X	Hasil analisis penilaian ahli menggunakan formula Aiken's V dengan standar valid di atas 0.30, hasil validasi bahwa perangkat valid rata-rata di atas 0.30. Proses pembelajaran efektif ditandai dengan ketuntasan hasil belajar rata-rata 75-79 dari nilai KMM 72, Sehingga siswa mencapai ketuntasan secara klasikal 80% siswa. Uji peningkatan hasil belajar diperoleh nilai t hitung 4,78 dan t tabel 1,70 maka nilai t hitung \geq t tabel, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. pretasi belajar terjadi kenaikan ditunjukkan N-Gain pada kategori sedang dan tinggi yaitu 0,84 Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran efektif (Muzakkir dkk, 2015).	https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/9828/6280
21	1. Kadek Agus Hendra Pujawan	Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Smk TI Bali Global Singaraja.	Hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t memberikan hasil sig sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran. Nilai rata-rata setelah pembelajaran (Mean=76,93) lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran (Mean = 32,52) (Pujawan, 2012).	https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal/article/view/294/88

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
22	1. Wulan Nugraheni 2. Sri Mulyani 3. Ashadi	Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Pembelajaran Materi Pokok Hidrokarbon Dan Minyak Bumi Kelas XI MIA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan multimedia interaktif kimia berbasis inkuiri terbimbing telah dilaksanakan melalui 9 tahap R&D menurut Borg & Gall dan telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli dan praktisi, serta telah diujicobakan kepada siswa pada uji coba skala kecil, skala menengah, dan skala luas; (2) kelayakan produk multimedia dikategorikan sangat baik dan sangat layak digunakan dengan rerata persentase penilaian sebesar 86% dari validator ahli isi dan ahli media, serta 89% berdasarkan penilaian praktisi; (3) Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan multimedia (kelas kontrol). Berdasarkan rerata nilai hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada rerata nilai kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan dan sikap siswa (Nugraheni dkk, 2019).	https://scholar.archive.org/work/ktx55oku7rhftgrsxryenjt5im/access/wayback/https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/download/37756/27338
23	1. Ni Ketut Ari Sudarwati 2. Komang Sudarma 3. Ketut Pudjawan	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP	Adapun hasil evaluasi menunjukkan bahwa (1) ahli isi mata pelajaran 91% berada pada kualifikasi sangat baik, (2) ahli desain pembelajaran sebesar 90% berada pada kualifikasi sangat baik, (3) ahli media pembelajaran sebesar 91% berada pada kualifikasi sangat baik, (4) uji coba perorangan sebesar 94,2% berada pada kualifikasi sangat baik, (5) uji coba kelompok kecil sebesar 90,2% berada pada kualifikasi sangat baik, dan (6) uji coba lapangan sebesar 90,1% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media dikatakan valid untuk diuji. Pada uji efektivitas	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20199

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
			<p>multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil t-hitung (9,22) > t-tabel (2,00), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA (Sudarwati dkk, 2017).</p>	
24	1. Luh Ayu Rukianing 2. I Wayan Romi Sudhita 3. Luh Putu Putrini Mahadewi	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PKN Dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas VII SMP	<p>Hasil evaluasi ahli isi 98% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli media 91,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji perorangan 90,6 % berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil 90,8% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji lapangan 89% berada pada kualifikasi baik. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung 11,02. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Jadi harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKN siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (Rukianing dkk, 2014).</p>	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3881
25	1. Ni Putu Ayu Prihartini 2. Drs. Ketut Pudjawan	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model 4D Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja	<p>Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun pengembangan multimedia interaktif yang terdiri dari empat tahapan model 4D meliputi: (a) tahap pendefinisian, (b) tahap perancangan multimedia interaktif (c) tahap pengembangan multimedia interaktif, dan (d) tahap penyebarluasan. (2) Kelayakan kualitas hasil validasi pengembangan multimedia</p>	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5870

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
	3. Luh Putu Putrini Mahadewi		interaktif terdiri dari: ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (93%), ahli desain pembelajaran berpredikat baik (85%), ahli media pembelajaran berpredikat baik (84,6%), uji perorangan berpredikat sangat baik (90,3%), uji kelompok kecil berpredikat baik (88,8%), dan uji coba lapangan berpredikat sangat baik (91,92%). (3) Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terlihat dari terdapatnya perbedaan yang signifikan dalam penerapan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA. Perhitungan hasil belajar diperoleh hasil t hitung sebesar 2,88 dan harga t tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (86,35) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (55,0). Dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar IPA (Prihartini dkk, 2015)	

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

(Kegiatan Wawancara Bersama Wali Kelas VI)



(Plang Nama Sekolah)



(Kegiatan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil)



(Tampilan Aplikasi)

