

Lampiran 01. Surat 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 : 0523 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

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

Yth. Kepala SD Negeri 19 Dauh Puri

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 Kadek Widya Dindariesta
NIM : 1811031121
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 16 November 2021

Ketua,



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

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLARAHAGA
KOTA DENPASAR
SD NEGERI 19 DAUH PURI
Jalan Teuku Umar 61 x Denpasar, (0361) 8422406
Email : denineteen.1981@gmail.com



SURAT KETERANGAN
No. 421.2/05 /III/SDN19DP/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 19 Dauh Puri,

Nama : I Nyoman Suandi,S.Pd.,M.Si
Nip : 19671231 198804 1 045
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 19 Dauh Puri

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ni Kadek Widya Dindariesta
NIM : 1811031121
Tempat tanggal lahir : Denpasar, 12 Desember 2000
Jenis kelamin : Perempuan
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah mengumpulkan data untuk penelitian skripsi dengan judul
"Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SD Negeri 19
Dauh Puri"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Denpasar, 14 Maret 2022

Kepala SDN 19 Dauh Puri,



I Nyoman Suandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19671231 198804 1 045

Lampiran 03. Surat Validasi Isi



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 : 0215 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd, 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 isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Widya Dindariesta
 NIM : 1811031121
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SD Negeri 19 Dauh Puri."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Februari 2022

Ketua



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

Lampiran 04. Surat Validasi Desain dan Media



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 : 0133 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Prs. I Wayan Sujana, S.Pd., 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 Kadek Widya Dindariesta
NIM : 1811031121
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SD Negeri 19 Dauh Puri

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Februari 2022
Ketua



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

Lampiran 05. Hasil Wawancara Guru

Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja fasilitas media pembelajaran yang tersedia di SD 19 Dauh Puri?	Fasilitas yang ada di sekolah papan tulis, lcd, beberapa alat peraga dan buku siswa
2	Kendala apa yang dialami selama pembelajaran daring?	Banyak siswa yang kurang mengerti mengenai materi yang dipelajari atau siswa yang terlambat mengirim tugas
3	Ketika melaksanakan pembelajaran online media apa yang biasanya digunakan?	Untuk belajar online fasilitas yang digunakan biasanya google classroom, zoom, dan group whatsapp
4	Apa siswa biasanya belajar secara mandiri di rumah?	Siswa belajar mandiri selama dirumah tetapi biasanya orang tua ikut mendampingi
5	Apakah siswa selama pembelajaran memiliki minat baca yang tinggi?	Hanya beberapa siswa yang memiliki minat baca yang tinggi yang lainnya tidak terlalu suka membaca
6	Bagaimana minat belajar siswa selama belajar online saat menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran?	saat zoom menggunakan powerpoint yang terdapat materi atau video biasanya siswa lebih bersemangat dan lebih senang belajar dibandingkan saat hanya memberikan tugas
7	Apakah siswa pernah menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif sebelumnya?	Siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif sebelumnya



Lampiran 06. Silabus Tematik Kelas III

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 3 : BENDA DI SEKITARKU

Subtema 2 : WUJUD BENDA

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah	1.1.1 Meyakini arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengartikan makna gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” 2. Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan pengalaman menolong teman di depan kelas. 2. Menuliskan arti penting sikap tolong menolong. 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama 	24 JP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Guru 2. Buku Siswa 3. Internet 4. Lingkungan 5. Media Pembelajaran

	<p>Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p>	<p>Esa.</p> <p>2.1.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1.1 Mengartikan makna simbol sila-sila Pancasila dengan benar.</p> <p>3.1.2 Menilai pentingnya menghargai pendapat orang lain dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Menuliskan pengalaman melakukan musyawarah.</p> <p>4.1.2 Menceritakan pengalamannya bermusyawarah secara tertulis dengan rinci.</p>		<p>3. Diskusi kelompok untuk membahas topik gotong royong.</p> <p>4. Menuliskan contoh kegiatan gotong royong.</p> <p>5. Menentukan sikap tentang gotong royong</p> <p>6. Menuliskan pendapat tentang hidup sederhana.</p> <p>7. Menyimak cerita teman.</p> <p>8. Membuat refleksi diri tentang hidup sederhana.</p>	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi wujud benda melalui bacaan dan pengamatan. • Mengidentifikasi gerak lambat kaki. • Melakukan konversi panjang. • Mengidentifikasi ciri dari benda. 	<p>jaran Yuk Belajar</p>
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan,</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi kata/istilah</p>	<p>1. Mengidentifikasi informasi terkait konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>1. Membaca wacana terkait wujud benda.</p> <p>2. Melakukan pengamatan terhadap wujud benda.</p>	<p>• Mengidentifikasi gerak lambat kaki.</p> <p>• Melakukan konversi panjang.</p> <p>• Mengidentifikasi ciri dari benda.</p>	



				untuk mengetahui kosakata baru. 11. Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya.	Keterampilan Praktik/Kinerja		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan. 3.3.2 Mengidentifikasi teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat. 4.3.1 Menyebutkan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan. 4.3.2 Mempraktikkan langsung melempar dan menangkap bola dengan tepat.	1. Menjelaskan kombinasi gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana 2. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan tradisional	1. Berlatih melempar dan memantulkan bola. 2. Mempraktikkan gerakan melempar dan memantulkan bola.	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis informasi hasil pengamatan. • Memeragakan gerak lemah dan kuat kaki dalam tarian. • Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait konversi satuan panjang. • Melakukan percobaan sesuai dengan instruksi. • Melakukan gerakan melempar dan memantulkan bola. • Bercerita pengalaman menolong teman. 		
Matematika	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar	3.7.1 Menjelaskan hubungan antar satuan baku untuk	1. Mengkonversi satuan panjang km,m	1. Mengerjakan soal mengkonversik			

	<p>satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.7.2 Menentukan konversi satuan km ke m.</p> <p>4.7.1 Mengukur benda dengan alat yang tepat.</p> <p>4.7.2 Mempraktikkan pengkonversian satuan berat dengan tepat</p>		<p>an satuan km ke m.</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyelesaikan soal cerita. Memecahkan soal cerita yang terkait dengan jarak. Menentukan satuan berat dari timbangan. Menentukan timbangan yang sesuai dengan benda yang diukur. Membaca timbangan. Memasang satuan berat. Mengkonversi satuan berat. Menimbang berat badan. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan sesuai dengan instruksi Mencari arti kosakata di kamus. Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait jarak. Memeragakan gerak lambat kaki dalam tarian. Menceritakan kembali sifat benda cair berdasarkan percobaan. Menuliskan kegiatan bergotong royong. Membaca timbangan. Menimbang berat. 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan bentuk pola irama</p>	<ol style="list-style-type: none"> Mempraktikkan pola irama sederhana pada sebuah lagu 	<ol style="list-style-type: none"> Mempraktikkan gerak lemah dan kuat kaki dalam tarian Mempraktikkan gerakan cepat dan lambat kaki pada tarian 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca timbangan. Menimbang berat. 		

		<p>sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Memperagakan pola irama sederhana.</p> <p>4.2.2 mempraktikkan pola irama lagu dengan tepukan yang tepat.</p>		<p>dengan iringan lagu.</p> <p>3. Melengkapi peta konsep.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita teman. 		
--	--	--	--	---	--	--	--




Mengetahui
 Kepala SD Negeri 19 Dauh Puri,




Ni Wayan Suandi, S.Pd., M.Si.
 NIP. 196712311988041045

Denpasar, ..29..Desember..2021.....

Guru Kelas 3



Ni Wayan Aci Marwati, S.Pd.SD
 NIP. 19860325 200804 2 002

Lampiran 07. RPP Tematik Kelas III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 19 Dauh Puri

Kelas / Semester : III (Tiga) / 1

Tema 3 : Benda di Sekitarku

Subtema 2 : Wujud Benda

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 150 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis,	1.1.1 Membaca wacana tentang wujud benda,

	visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	1.1.2 Mengidentifikasi informasi yang terkait dengan wujud benda.
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya dengan tepat.

Matematika

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menentukan konversi satuan panjang km ke m atau sebaliknya.
2	4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Mengerjakan soal cerita. 4.7.2 Memecahkan masalah sehari-hari mengenai panjang.

SBdP

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Mengidentifikasi gerak kuat dan lemah kaki.
2	4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1 Mempraktikkan dinamika gerakan kaki.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca wacana tentang wujud benda, siswa dapat mengidentifikasi informasi yang terkait dengan wujud benda dengan tepat.
2. Dengan melakukan pengamatan benda, siswa dapat mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya dengan tepat.
3. Dengan menjawab pertanyaan, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan wujud benda dengan kalimat efektif.
4. Dengan menyelesaikan latihan soal, siswa dapat mengkonversi satuan km ke m atau sebaliknya dengan tepat.
5. Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari mengenai panjang dengan tepat.

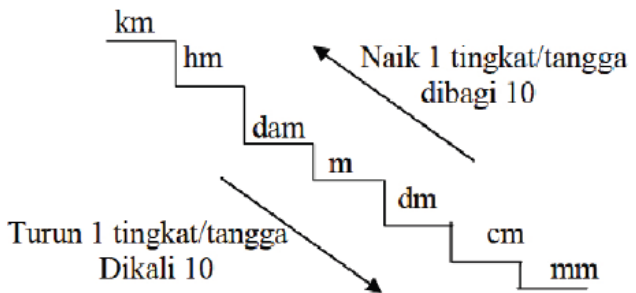
- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <i>Religius</i> 3. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Bagimu Negeri”. <i>Nasionalis</i> 4. Guru menjelaskan mengenai media pembelajaran “YUK BELAJAR” yang akan digunakan dalam pembelajaran hari ini. 	10 menit





Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	5. Pembiasaan Membaca 15 menit dengan menggunakan media pembelajaran “YUK BELAJAR”. <i>Literasi</i> 6. Guru membuka pelajaran dengan memberikan Apersepsi	
Inti	1. Siswa membaca materi yang terdapat pada media pembelajaran “YUK BELAJAR”. <i>Communication</i> 2. Guru mengemukakan beberapa pertanyaan, seperti coba sebutkan salah satu benda yang ada di sekitar kalian. Setelah menyebutkan benda tersebut siswa diajak untuk membandingkan benda yang telah disebutkan tadi. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> 3. Kemudian siswa memerhatikan gambar, Dayu yang sedang membantu ibu memasak. <div data-bbox="614 996 1343 1435" data-label="Image"> </div> 4. Siswa mengelompokkan benda-benda yang ada di dalam gambar ke dalam masing-masing wujud. 5. Siswa diminta untuk mengelompokkan benda-benda tersebut berdasarkan wujudnya. <i>Creativity and Innovation</i> 6. Siswa mencatatkan pengelompokkannya di buku tulis. 7. Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa. 8. Setelah melakukan pengelompokan siswa diberi kesempatan untuk bertanya. 9. Siswa memerhatikan gambar tangga satuan panjang yang terdapat pada media.	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<div data-bbox="635 353 1353 810" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> </div> <p>10. Siswa memerhatikan gambar denah yang terdapat pada media pembelajaran</p> <p>11. Guru menanyakan satuan yang digunakan pada jarak denah? (km dan m).</p> <p>12. Guru mengajukan pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kamu mengetahui jarak dari rumah ke sekolah? b. Apakah kamu dapat menyebutkan satuan jarak lainnya? <p>13. Siswa menyampaikan pendapatnya. Catat satuan lain yang disebutkan oleh siswa.</p> <p>14. Setelah mendengarkan pendapat siswa, guru menjelaskan dan menuliskan tangga satuan panjang baku sebagai berikut!</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu						
	 <p>Jadi, dapat disimpulkan bahwa</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1 km = 1.000 m</td> <td style="width: 50%;">1 m = 10 dm</td> </tr> <tr> <td>1 km = 10.000 dm</td> <td>1 m = 100 cm</td> </tr> <tr> <td>1 km = 100.000 cm</td> <td>1 dm = 10 cm</td> </tr> </table> <p>15. Beri kesempatan siswa untuk bertanya. Guru dapat menjelaskan ulang terkait dengan contoh yang diberikan pada media pembelajaran. Uji pemahaman siswa dengan memberikan contoh soal lainnya.</p> <p>16. Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada media pembelajaran</p> <p>17. Guru memberikan soal kepada siswa dan siswa mengerjakan secara <i>mandiri</i>.</p>	1 km = 1.000 m	1 m = 10 dm	1 km = 10.000 dm	1 m = 100 cm	1 km = 100.000 cm	1 dm = 10 cm	
1 km = 1.000 m	1 m = 10 dm							
1 km = 10.000 dm	1 m = 100 cm							
1 km = 100.000 cm	1 dm = 10 cm							
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan refleksi kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi dapat dilakukan dengan tanya jawab berikut ini. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan hari ini? c. Apa yang belum kamu kuasai dari kegiatan pembelajaran hari ini? 2. Guru memberi motivasi dan nasehat. 3. Menyanyikan lagu daerah “Ampar – Ampar Pisang” 4. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. <i>Religius</i> 	15 menit						

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Benda di Sekitarku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Benda di Sekitarku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Benda-benda di sekitar lingkungan kelas.
4. Media Pembelajaran YUK BELAJAR

<p>Mengetahui</p> <p>Guru Kelas III</p>  <p><u>Ni Wayan Aci Marwati, S.Pd.SD</u> NIP. 19860325 200804 2 002</p>	<p>Denpasar, <u>29</u> Desember <u>2021</u></p> <p>Mahasiswa</p>  <p><u>Ni Kadek Widya Dindariesta</u> NIM. 1811031121</p>
<p>Mengetahui</p> <p>Kepala SD Negeri 10 Dauh Puri</p>   <p><u>I Nyoman Suandi, S.Pd., M.Si.</u> NIP. 19871231 198804 1 045</p>	

Lampiran 1

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. MATERI PEMBELAJARAN

1. Membaca wacana terkait wujud benda.
2. Melakukan pengamatan terhadap wujud benda.
3. Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan.
4. Mengerjakan soal mengkonversikan satuan km ke m.
5. Menyelesaikan soal cerita.

1. Bahasa Indonesia

Bacalah wacana dibawah ini!

Coba perhatikan benda – benda yang terdapat di sekitar lingkungan kalian seperti meja, buku, air, dan asap. Itu merupakan benda yang sering ditemui dalam kegiatan sehari – hari.

Benda merupakan hal – hal yang ada disekitar kita yang memiliki wujud.

Wujud yang dimiliki benda ada 3 yaitu:

1. Benda Padat
2. Benda Cair
3. Benda Gas

Perhatikan gambar



Siti sedang membantu ibu memasak. Saat memasak banyak barang yang harus disiapkan seperti bahan makanan dan alat – alat dapur.

Banyak jenis benda di dapur yang diperlukan untuk memasak seperti wajan, minyak, pisau, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Apakah kalian bisa menentukan wujud benda yang terdapat di dapur tersebut?

Mari kita bahas mengenai wujud benda.

a. Benda Padat

Benda padat merupakan benda yang berbentuk tetap, sehingga jika ingin mengubah

bentuknya harus diberi tindakan untuk melakukan perubahan. Benda padat memiliki sifat dapat disentuh dan dipegang, memiliki volume tetap, dan dapat digenggam

Contoh benda padat seperti dibawah ini



b. Benda Cair

Benda cair merupakan benda yang dapat merubah bentuknya sesuai dengan tempatnya. Benda cair memiliki sifat mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang rendah, volumenya tetap, dan mampu meresap ke celah yang kecil.

Contoh benda cair seperti dibawah ini



c. Benda Gas

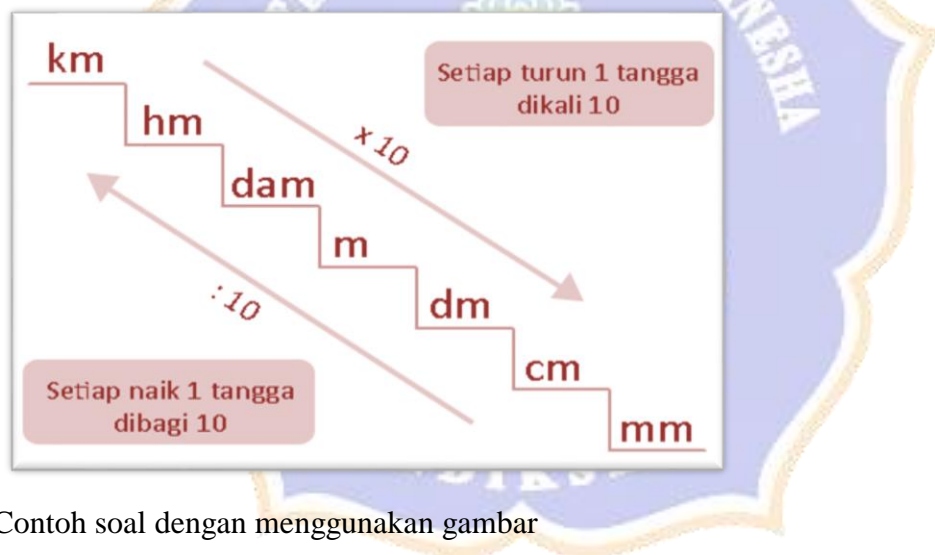
Benda gas merupakan benda yang memiliki bentuk dan volume yang berubah – ubah, dapat dirasakan tetapi tidak terlihat. Benda gas memiliki sifat ada di segala tempat, menempati ruang, dan tidak dapat digenggam.

Contoh benda gas seperti dibawah ini

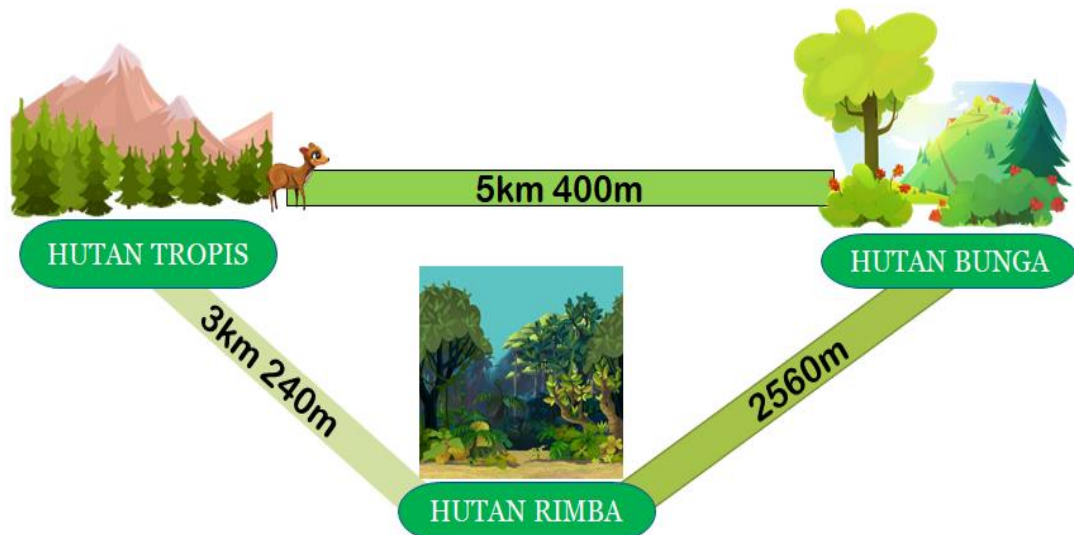


2. Matematika

Memberikan penjelasan mengenai satuan panjang dengan tangga satuan Panjang sebagai berikut



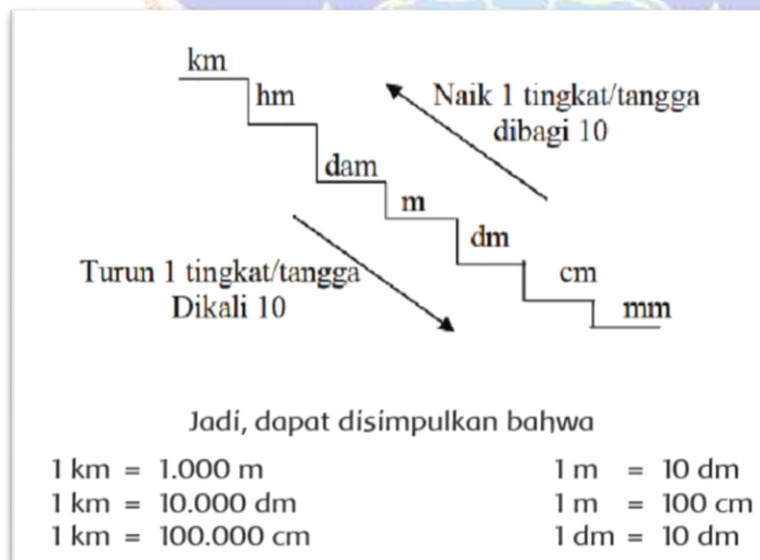
Contoh soal dengan menggunakan gambar



Kancil akan pergi ke hutan bunga dengan menempuh jarak dari hutan selatan 5km 400m agar sampai ke hutan bunga, dan di dekat hutan bunga terdapat hutan rimba yang memiliki jarak 2560m

Dengan jarak 5km 400m harus ditempuh oleh kancil untuk mencapai hutan bunga. 5km 400m artinya 5 kilometer lebih 400 meter.

Untuk mengubah kilometer menjadi meter dapat dilihat tangga satuan panjang jika turun 1 tangga dikalikan 10 sehingga 1 kilometer untuk mencari satuan meter harus menuruni 3 tangga jadi $1 \text{ km} = 1000 \text{ m}$.



Hitunglah jarak yang ditempuh dari hutan bunga ke hutan rimba dalam satuan km dan m. Jarak yang diketahui 2560 m. diketahui dari tangga satuan panjang bahwa

saat untuk mengubah satuan meter menjadi kilometer maka harus menaiki tangga yang artinya harus di bagi 10. Diketahui jarak hutan 2560 m jadi
 $2000 \text{ m} + 560 \text{ m} = 2 \text{ km } 560 \text{ m}$

H. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan merupakan multimedia interaktif yang bernama Yuk Belajar didalamnya terdapat literasi, materi serta kuis yang dapat digunakan untuk siswa dalam belajar baik secara luring maupun daring. Media Pembelajaran dapat diunduh melalui google drive dengan link dibawah

https://drive.google.com/file/d/1m4AEOrno2ryf_Wm1tYiMga7NkxjigfSf/view?usp=sharing



Lampiran 2

I. PENILAIAN

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

1. Tes dengan soal kuis yang terdapat pada media pembelajaran

Skor: Total benar + 10

No.	Mata Pelajaran	Kompetensi Inti	Komptensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1.	Bahasa Indonesia	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau	3.1.2 Mengidentifikasi informasi yang terkait dengan wujud benda.	Pilihan Ganda	4

		tahu, tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya dirumah dan Disekolah	eksplorasi lingkungan.			
			4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya dengan tepat.	Pilihan Ganda	1
2.	Matematika	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu, tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya dirumah dan Disekolah	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menentukan konversi satuan panjang km ke m atau sebaliknya.	Pilihan Ganda	4
			4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Mengerjakan soal cerita. 4.7.2 Memecahkan masalah sehari-hari mengenai panjang.	Pilihan Ganda	1
Jumlah Soal						10

Lampiran soal evaluasi:

TES KOMPETENSI PENGETAHUAN SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Kelas/Semester : III/1

Alokasi Waktu : 90 menit

Petunjuk:

1. Lengkapi identitas yang terdapat pada lembar jawaban yang telah diberikan.
2. Sebelum menjawab bacalah soal dengan cermat.
3. Silang salah satu huruf pilihan yang menurutmu benar a, b, c, atau d pada lembar jawaban yang telah diberikan.
4. Periksa lagi jawabanmu sebelum mengumpulkan kepada guru dan pengawas.
5. Jika ada yang kurang dipahami atau terdapat kesalahan pada soal sampaikan kepada guru atau pengawas.

SELAMAT BEKERJA

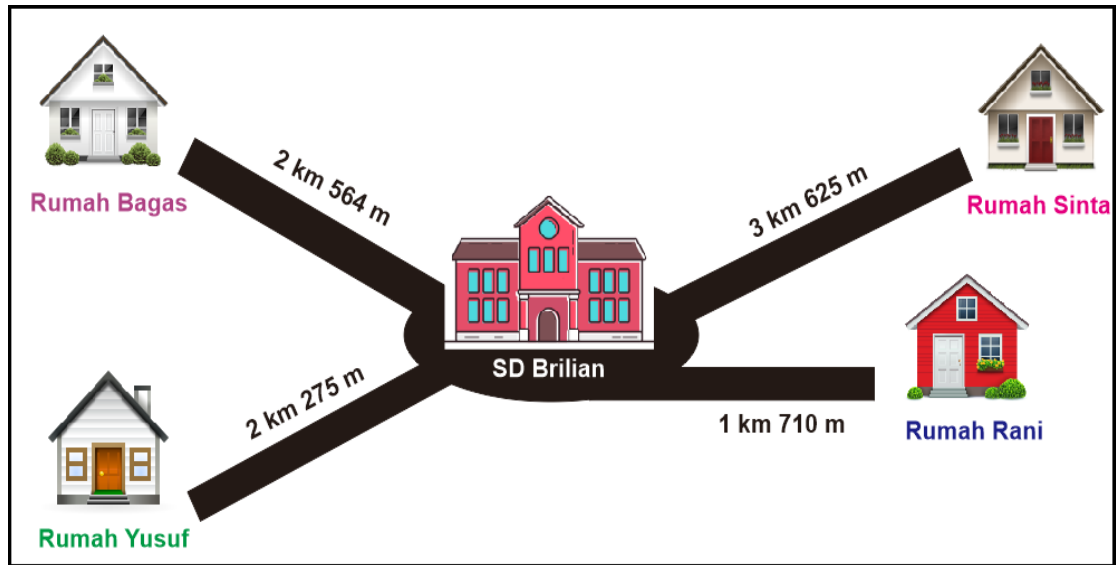
KD 3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

1. Wujud benda yang ada di sekitar kita dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu
 - a. Es, cair dan padat
 - b. Padat, cair dan gas
 - c. Cair, keras, dan empuk
 - d. Gas, air, dan lunak
2. Pernyataan yang tepat mengenai benda dibawah ini yaitu...



- a. Meja merupakan benda padat karena dapat berubah wujud sesuai wadahnya
 - b. Meja merupakan benda padat karena memiliki volume yang berubah-ubah
 - c. Meja merupakan benda padat karena bentuknya tetap dan untuk mengubah bentuk dibutuhkan tindakan tertentu
 - d. Meja merupakan benda padat karena dapat bergerak ke segala arah
3. Bukti bahwa benda gas mempunyai volume adalah
- a. Balon yang ditiup terus akan semakin membesar
 - b. Asap sangat sulit dipegang
 - c. Air yang dimasak akan menguap
 - d. Es yang dibiarkan akan mencair memenuhi wadah
4. Budi tidak sengaja menumpahkan air ke lantai. Budi mengepel lantai dengan menggunakan kain agar lantai kering, kain yang digunakan Budi mengepel yang awalnya kering menjadi basah. Hal diatas membuktikan bahwa benda cair...
- a. Menyesuaikan bentuk sesuai dengan wadahnya
 - b. Mampu meresap melalui celah kecil
 - c. Mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang rendah
 - d. Sulit dipegang
5. Minyak goreng, sirup, dan kecap termasuk contoh benda...
- a. Gas
 - b. Padat
 - c. Tak berwujud
 - d. Cair

Perhatikan denah dibawah ini untuk menyelesaikan soal no 6-8



6. Berapa jarak rumah Bagas ke SD Brilian dalam satuan m?
 - a. 568 m
 - b. 764 m
 - c. 20.564 m
 - d. 2.564 m

7. Berapa jarak rumah Sinta ke SD Brilian dalam satuan m?
 - a. 3.265m
 - b. 3.625 m
 - c. 36.250 m
 - d. 925 m

8. Berapa jarak SD Brilian ke rumah Yusuf dalam satuan m?
 - a. 475 m
 - b. 2.275 m
 - c. 22.750 m
 - d. 277 m

9. Jarak rumah Rani dan jarak rumah Yusuf ke SD Brilian jika dijumlahkan menjadi

- a. 3 km 985 m
- b. 3 km 725 m
- c. 4 km 825 m
- d. 1 km 465 m

10. Jarak rumah Danu ke kebun binatang adalah 10.450 m. Jarak tersebut sama juga dengan km m.

- a. 1 km 450 m
- b. 2 km 450 m
- c. 10 km 450m
- d. 10 km 4500m



Kunci Jawaban

1. B.
2. C.
3. A.
4. B.
5. D.
6. C.
7. D.
8. B.
9. B.
10. A.



Lampiran 08. Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama : Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd, M.Pd

NIP : 19590830 198503 2 001

B. Petunjuk

1. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
2. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
4 = Sangat setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak setuju (TS)
1 = Sangat tidak setuju (STS)

Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Isi Pembelajaran

No.	Indikator	SKALA 4			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
A. Kurikulum					
1.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓
2.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan Indikator			✓	
3.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
B. Materi					
4.	Materi dalam multimedia interaktif dijelaskan dengan tepat dan mendalam				✓
5.	Materi dalam multimedia interaktif dijelaskan secara runtut				✓
6.	Materi yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa				✓
7.	Materi didukung dengan media yang tepat				✓
8.	Konsep yang disajikan dalam multimedia interaktif mudah dipahami				✓
9.	Tingkat kesulitan soal yang terdapat dalam kuis sesuai dengan materi yang dijelaskan			✓	
C. Tata Bahasa					
10.	Bahasa yang digunakan tepat dan konsisten				✓
11.	Bahasa yang digunakan dipahami oleh peserta didik				✓
Jumlah				6	26
Total		95,45			

Catatan/Kesimpulan/Saran

Tambahkan materi pada literasi, ubah soal kuis no 4 dan 5

A. Kesimpulan

Menurut penilai media pembelajaran ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran ada nomer sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 1 Maret 2022

Validator



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd, M.Pd
NIP. 19590830 198503 2 001



Lampiran 09. Kuesioner Ahli Desain Instruksional

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

B. Petunjuk

1. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
2. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1= Sangat tidak setuju (STS)

Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Validasi Uji Ahli Desain Pembelajaran

No.	Indikator	SKALA 4			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
A. Visualisasi					
1.	Media yang ditampilkan menarik minat siswa				✓
2.	Gambar dan tulisan yang ditampilkan jelas			✓	
B. Kurikulum					
3.	Terdapat KD dan Indikator			✓	
C. Strategi					
4.	Materi disampaikan dengan sistematis				✓
5.	Ilustrasi gambar disajikan dengan tepat				✓
6.	Uraian materi yang disajikan jelas				✓
D. Materi					
7.	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator			✓	
8.	Materi yang disampaikan menarik				✓
E. Evaluasi					
9.	Petunjuk pengerjaan soal yang diberikan kepada siswa jelas			✓	
10.	Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran				✓
Jumlah				12	24
Total		90			

Catatan/Kesimpulan/Saran

.....
Good, Design

A. Kesimpulan

Menurut penilai Media Interaktif dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan.

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomer sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 22 Februari 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19591231 198403 1 01



Lampiran 10. Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

B. Petunjuk

1. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
2. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
4 = Sangat setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak setuju (TS)
1 = Sangat tidak setuju (STS)

Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.



A. Instrumen Validasi Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Indikator	SKALA 4			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Multimedia Interaktif yang dibuat mudah digunakan				✓
2.	Multimedia Interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi				✓
3.	Penggunaan gambar dalam Multimedia Interaktif mendukung materi pembelajaran				✓
4.	Jenis huruf yang dipilih dalam Multimedia Interaktif sesuai				✓
5.	Ukuran huruf yang dipilih dalam Multimedia Interaktif sesuai			✓	
6.	Multimedia Interaktif memiliki tampilan yang menarik			✓	
7.	Informasi dan petunjuk dalam Multimedia Interaktif lengkap				✓
8.	Program Multimedia Interaktif mudah dipakai			✓	
9.	Peserta didik mudah memilih menu yang terdapat dalam program				✓
10.	Tampilan layar serasi dan seimbang			✓	
Jumlah				12	24
Total		90			

Catatan/Kesimpulan/Saran

Sudah Baik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



A. Kesimpulan

Menurut penilai Media Interaktif dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran ada nomer sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 22 Februari 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19591231 198403 1 01

Lampiran 11. Hasil Kuesioner Perorangan

LEMBAR PENILAIAN ANGKET
UJI COBA PERORANGAN
"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK SISWA KELAS III DI SD NEGERI 19 DAUH PURI"

A. Identitas

Nama : ni Putu indira dharma Prdnyan dewi.....
 No Absen : 12.....
 Kelas : 3.....

B. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan tanda (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut.
 SS = sangat setuju terhadap pernyataan tersebut
 S = setuju terhadap pernyataan tersebut
 TS = tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
 STS = sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut
3. Berilah saran /komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Angket Uji Coba Produk (Uji Coba Perorangan)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1.	Materi yang terdapat pada media mudah dipahami				✓
2.	Uraian materi disajikan dengan jelas			✓	
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
4.	Terdapat latihan soal/kuis setelah materi dijelaskan				✓
5.	Terdapat skor setelah melakukan kuis				✓

6.	Terdapat petunjuk yang jelas cara menggunakan media				✓
7.	Penggunaan media dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar				✓
8.	Teks dan gambar yang terdapat pada media jelas				✓
9.	Tampilan media menarik				✓
Jumlah		35			
Skor		97,2			

D. Catatan/Saran/Komentar

.....materi mudah di pahami.....

Denpasar, 8 Maret 2022

Siswa



(Ni Putu Indira Dhrama Prdhyan)



Lampiran 12. Hasil Kuesioner Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN
UJI COBA KELOMPOK KECIL
"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK SISWA KELAS III DI SD NEGERI 19 DAUH PURI"

A. Identitas

Nama :

1. Putu Taneta Wulandari
2. Rizky Dwi Putra Praboga
3. Ni Putu Indira Dhrama Pradyan Dewi

Kelas : 3

B. Petunjuk

1. Lembaran penilaian ini di isi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan tanda (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut.
 SS = sangat setuju terhadap pernyataan tersebut
 S = setuju terhadap pernyataan tersebut
 TS = tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
 STS = sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut
4. Berilah saran /komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Angket Uji Coba Produk (Uji Coba Perorangan)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1.	Materi yang terdapat pada media mudah dipahami				✓
2.	Uraian materi disajikan dengan jelas				✓
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓

4.	Terdapat latihan soal/kuis setelah materi dijelaskan				✓
5.	Terdapat skor setelah melakukan kuis				✓
6.	Terdapat petunjuk yang jelas cara menggunakan media			✓	
7.	Penggunaan media dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar				✓
8.	Teks dan gambar yang terdapat pada media jelas				✓
9.	Tampilan media menarik			✓	
Jumlah		34			
Skor		94,4			

D. Catatan/Saran/Komentar


- *bagus*
- *medianya menyenangkan*
- *medianya mudah dipahami*
-

Denpasar, *8 maret 2022*

Siswa

Jul
(*Jareta*

Lampiran 13. Story Board

Visual	Keterangan
<p>Pembukaan :</p> <p style="text-align: center;">LOGO</p>  <p>1. LOADING PAGE</p> <p>MULTIMEDIA INTERAKTIF</p> <p>LOGO UNDIKSHA</p> <p>TOMBOL PLAY</p> <p>2. HOME PAGE</p> <p>Home page</p> <p>MENU UTAMA</p> <p>KD & INDIKATOR</p> <p>MATERI</p> <p>LITERASI</p> <p>KUIS</p> <p>Info</p> <p>Petunjuk</p> <p>3. MAIN MENU</p>	<p>Scene Pembuka menampilkan logo Undiksha</p> <p>Masuk pada <i>home page</i> terdapat tombol start yang akan mengarahkan pada menu utama</p> <p>Pada menu utama terdapat beberapa menu dan untuk mengetahui petunjuk dan info mengenai media</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>

Tampilan KD & Indikator:

Main menu
KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
Halaman selanjutnya

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
BAHASA INDONESIA	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Memahami informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat. 3.1.2 Mengidentifikasi kata/istilah pembentuk benda dengan tepat.
	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menjelaskan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
MATEMATIKA	4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.2 Mengetahui konvensi satuan panjang (km, m).

4. KD & INDIKATOR PAGE

Halaman sebelumnya
Tujuan Pembelajaran

<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>

4. KD & INDIKATOR PAGE

Tampilan Literasi:

Menu Utama
LITERASI
Halaman selanjutnya

<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <h2 style="margin: 0;">Cerita</h2> </div>
--

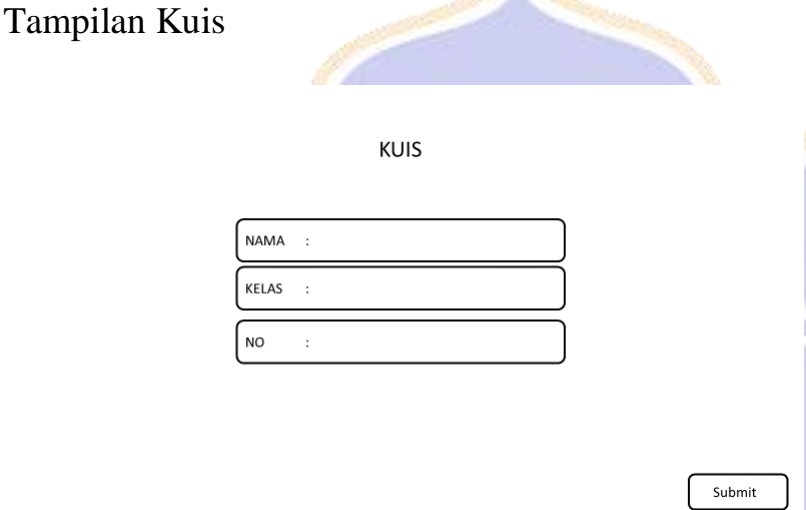

4. LITERASI PAGE

Scene pada tampilan ini terdapat 2 tombol serta terdapat penjelasan mengenai KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran

Musik pengiring : Musik Instrumental

Scene pada tampilan ini terdapat 2 tombol serta terdapat judul dan cerita fable yang berjudul “Si Kancil dan Burung” Terdapat gambar dan

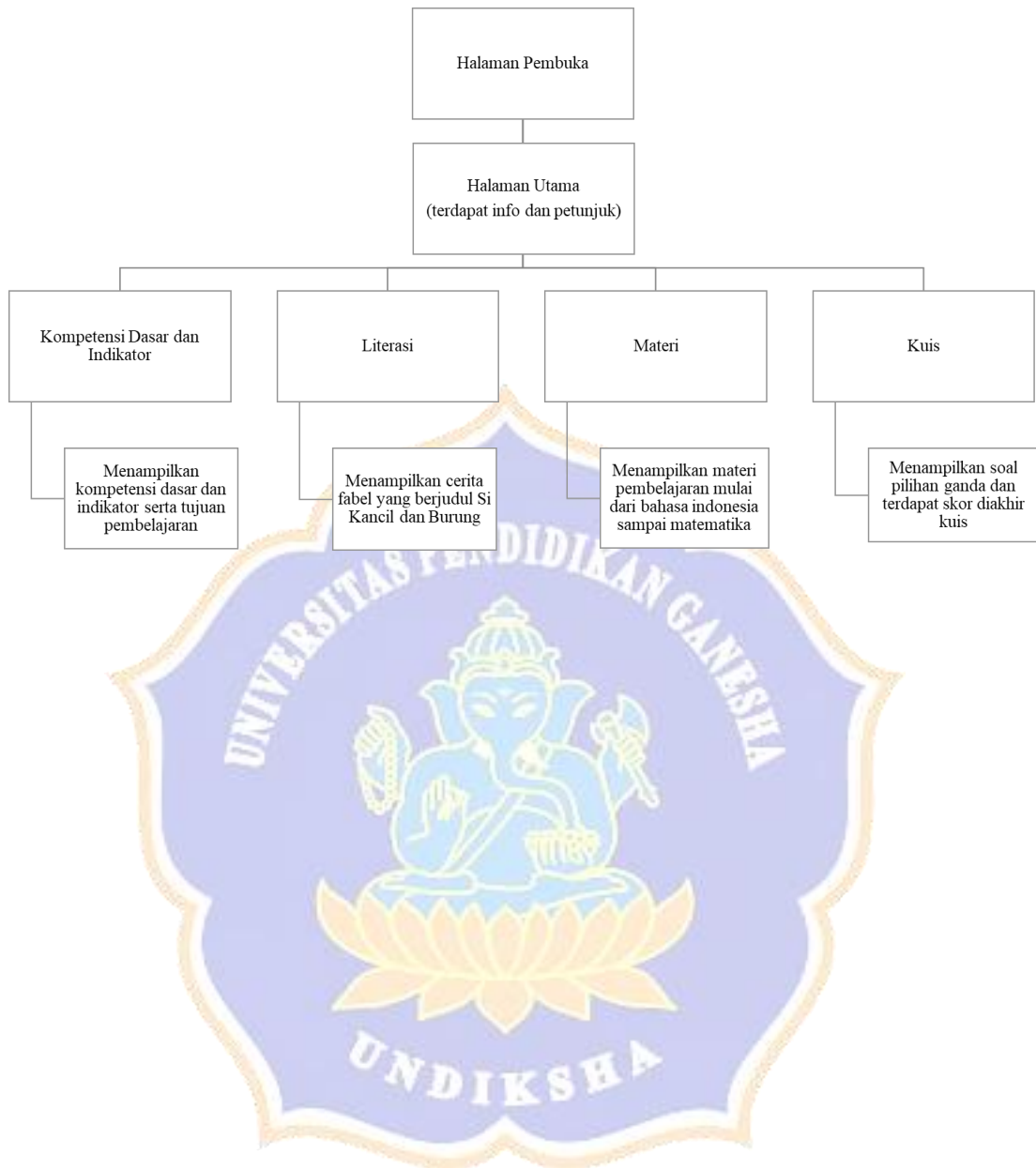
	<p>tulisan dalam cerita fable tersebut</p> <p>Background: animasi hewan</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
<p>Tampilan Materi :</p>	<p>Pada scene ini terdapat materi pembelajaran mengenai Bahasa Indonesia, dan matematika</p> <p>Background: animasi taman dan langit</p>

<p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Halaman sebelumnya"/> <input type="button" value="Halaman selanjutnya"/> </p> <p style="text-align: center;">PENJELASAN</p> <p style="text-align: center;">GAMBAR</p> <hr style="border: 2px solid gray;"/>	
<p>Tampilan Kuis</p>  <p style="text-align: center;">KUIS</p> <p>NAMA : <input type="text"/></p> <p>KELAS : <input type="text"/></p> <p>NO : <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Submit"/></p> <hr style="border: 2px solid gray;"/> <p style="text-align: center;">6. KUIS PAGE</p>  <p style="text-align: center;">KUIS</p> <p>SOAL</p> <p style="text-align: center;">PILIHAN GANDA</p> <p>Penilaian salah atau benar jawaban pilihan ganda yang dipilih</p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Submit"/></p> <hr style="border: 2px solid gray;"/> <p style="text-align: center;">6. KUIS PAGE</p>	<p>Pada scene ini terdapat form untuk mengisi identitas dan terdapat soal pilihan ganda. Jika soal bergambar gambar dapat di klik untuk memperbesar gambar</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental, sound effect menurut jawaban yang benar dan salah</p>

<p style="text-align: center;">KUIS</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 250px; height: 40px;">SOAL</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 80px; height: 40px;">Gambar</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 400px; margin-bottom: 10px;">PILIHAN GANDA</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Penilaian salah atau benar jawaban pilihan ganda yang dipilih</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 50px; text-align: center; float: right;">Submit</div> <div style="clear: both;"></div> <p style="text-align: center; font-size: small;">6. KUIS PAGE</p> <hr style="border: 1px solid gray;"/> <p style="text-align: center;">SKOR KUIS</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 150px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 100%;">SKOR</div> <p>BENAR :</p> <p>SALAH :</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 100%;">Review kuis</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 50px; text-align: center; float: right; margin-top: 10px;">Kembali</div> <div style="clear: both;"></div> <p style="text-align: center; font-size: small;">6. KUIS PAGE</p>	
<p>Tampilan petunjuk dan info:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 600px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center; width: 40px;">Menu Utama</div> <div style="text-align: center;">Petunjuk</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 200px; height: 150px; text-align: center; font-size: small;">Penjelasan mengenai tata cara penggunaan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 200px; height: 150px; text-align: center; font-size: small;">Penjelasan mengenai tombol yang terdapat pada media</div> </div> </div>	<p>Terdapat petunjuk cara penggunaan media, petunjuk mengenai tombol yang terdapat pada media.</p> <p>Terdapat info mengenai materi pembelajaran</p>

<p style="text-align: center;">Halaman sebelumnya</p> <p style="text-align: right;">INFO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 100px; text-align: center; vertical-align: middle;">Foto pengembang media pembelajaran</div><div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 100px; text-align: center; vertical-align: middle;">Info identitas</div></div> <p style="text-align: center;">5. INFO</p>	<p>dan profil pengembang</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
<p style="text-align: center;">Halaman sebelumnya</p> <p style="text-align: right;">INFO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 100px; text-align: center; vertical-align: middle;">Foto pengembang media pembelajaran</div><div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 100px; text-align: center; vertical-align: middle;">Info identitas</div></div> <p style="text-align: center;">5. INFO</p>	



Lampiran 14. Flowchart

Lampiran 16. Dokumentasi

1. Foto Lingkungan Sekolah



2. Foto wawancara dengan guru pada tanggal 27 Desember 2020



3. Foto Uji Coba Produk Perorangan





4. Foto Uji Coba Produk Kelompok Kecil



