

## Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data



PEMERINTAH KOTA DENPASAR DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN  
DAN OLAH RAGA KOTA DENPASAR  
KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN DENPASAR TIMUR  
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 PENATIH  
Alamat : Jalan Siulan No. 112 Br. Gunung, Penatih Dangri, Telp. (0361)4701850  
E-mail : [sdn4penatih@gmail.com](mailto:sdn4penatih@gmail.com)



### SURAT KETERANGAN

Nomor: Nomor: 421.2/254/SDN4PNT/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Ni Wayan Suciati, M.Pd.  
NIP : 19660326 200701 2 016  
Pangkat/Golongan : Penata Tingkat I, III / D  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 4 Penatih  
Sekolah/Tempat Tugas : SD Negeri 4 Penatih  
Alamat Sekolah : Jalan Siulan No. 112 Br. Gunung, Penatih Dangri  
Telepon/HP : 087860699807

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Putu Yulia Hardiningrum  
NIM : 1811031092  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih

Menyatakan memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di SD Negeri 4 Penatih dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat untuk mencegah penyebaran Covid-19.

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

Denpasar, 14 Februari 2022

Dra. Ni Wayan Suciati, M.Pd.  
Kepala Sekolah SD Negeri 4 Penatih.  
NIP. 19660326 200701 2 016



## Lampiran 2. Surat Pengantar 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 : 0069 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I.B 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 : Putu Yulia Hardiningrum  
 NIM : 1811031092  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih”

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022

Ketua



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

### Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Media dan Desain



**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 : 0069 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Kadek Suartama, 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 : Putu Yulia Hardiningrum  
 NIM : 1811031092  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih”

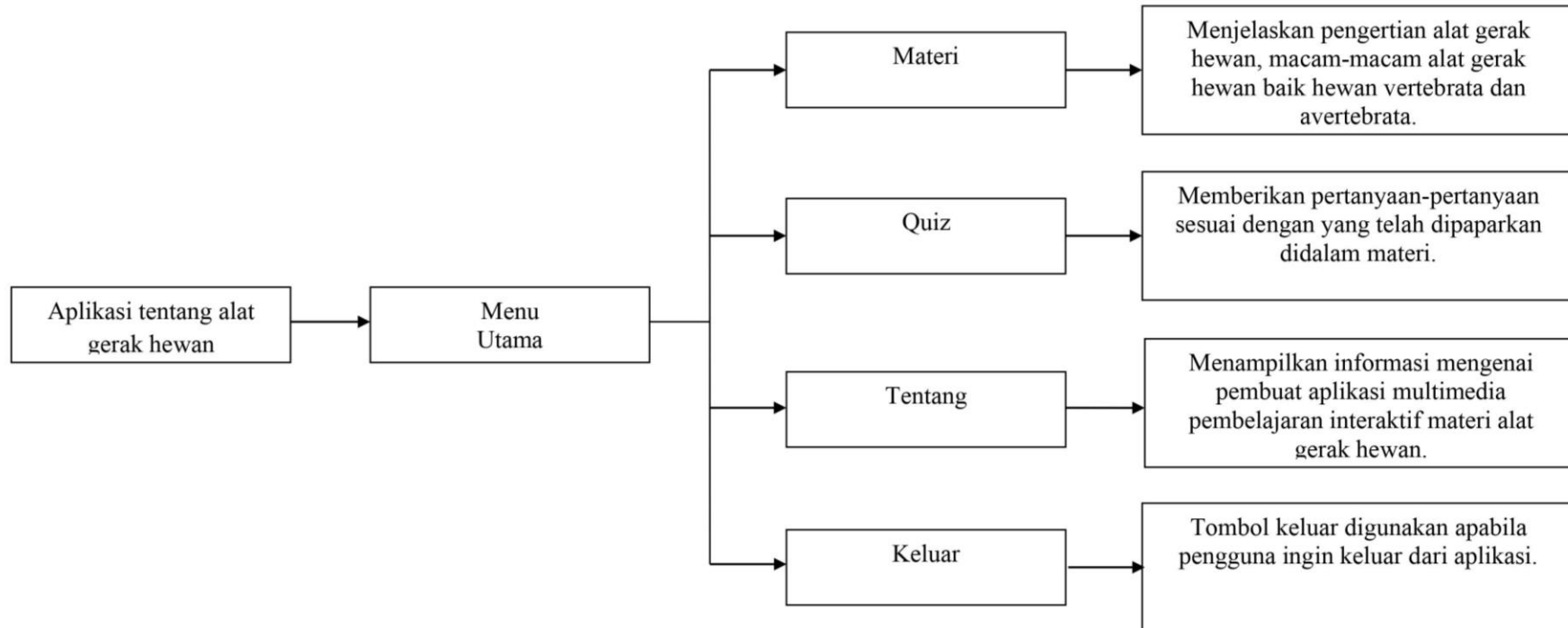
Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022

Ketua


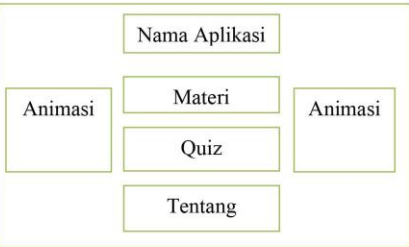
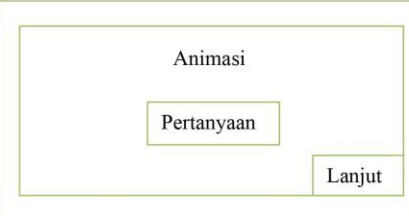
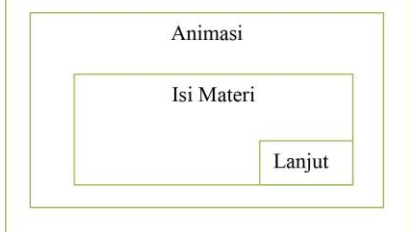


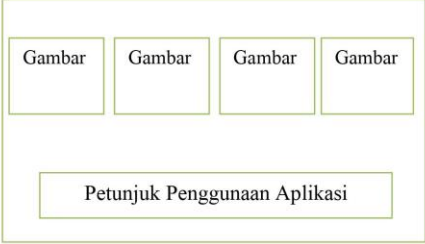
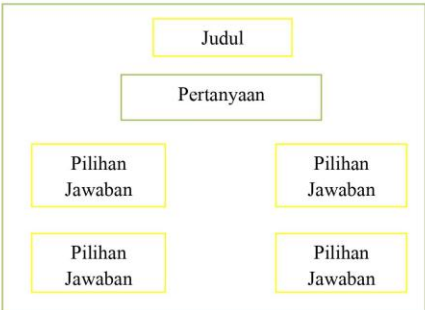
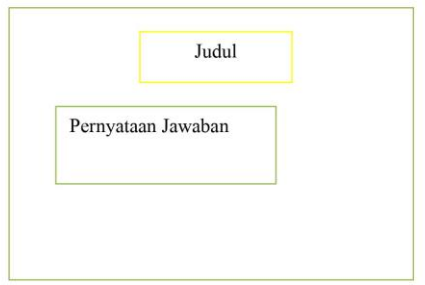
Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002


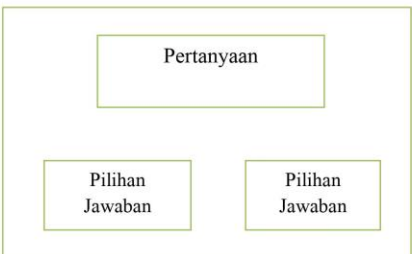
**Lampiran 4. Flowchart Multimedia Pembelajaran Interaktif**

### Lampiran 5. Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif

Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif

NO	VISUAL	KETERANGAN
1		<p>Scene Pembuka menampilkan logo Undiksha yang diiringi musik instrumental.</p>
2		<p>Pada scene ini ditampilkan animasi binatang yang diiringi musik instrumental serta terdapat pilihan tombol interaktif.</p> <p><b>Backgorund : Animasi Binatang</b>  <b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>
3	<p>Klik Judul Materi</p> 	<p>Pada Scene ini dipaparkan pertanyaan mengenai materi alat gerak hewan.</p> <p><b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>
4		<p>Pada Scen ini dipaparkan mengenai materi alat gerak hewan secara lengkap.</p> <p><b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>

5		<p>Pada scene ini dipaparkan mengenai macam-macam alat gerak hewan, pengguna diminta untuk memilih (klik) salah satu macam alat gerak hewan.</p> <p><b>Animasi : Alat Geran Hewan</b>  <b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>
6	<p>Klik Quiz</p> 	<p>Pada scene ini ditampilkan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dibahas pada aplikasi.</p> <p><b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>
7		<p>Pada scene ini ditampilkan pernyataan jawaban atau alasan jawaban dari soal jika pengguna menjawab salah.</p> <p><b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>

8	<p>Klik Tentang</p>  <p>Judul</p> <p>Informasi Aplikasi</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan informasi pembuat aplikasi dan nama dosen yang membimbing.</p> <p><b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>
9	<p>Keluar Aplikasi</p>  <p>Pertanyaan</p> <p>Pilihan Jawaban</p> <p>Pilihan Jawaban</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan cara keluar dari aplikasi.</p> <p><b>Musik Pengiring : Musik Instrumental</b></p>

## Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Sekolah** : SD Negeri 4 Penatih  
**Tema** : 1. (Organ Gerak Hewan dan Manusia)  
**Subtema** : 1. (Organ Gerak Hewan)  
**Pembelajaran** : 1 (Satu)  
**Kelas/Semester** : V/I  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (35 Menit)

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 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.
- KI 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 DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1 Mengidentifikasi alat gerak hewan. 3.1.2 Menyebutkan fungsi alat gerak pada hewan. 3.1.3 Menentukan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk avertebrata. 3.1.4 Menganalisis alat gerak hewan berdasarkan kesesuaian dengan lingkungan hidupnya. 3.1.5 Menentukan alat gerak hewan aktif dan pasif.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar pada aplikasi, siswa dapat menyebutkan pengertian alat gerak pada hewan dengan benar.
2. Dengan mengamati gambar pada aplikasi, siswa dapat menyebutkan fungsi alat gerak pada hewan dengan benar.
3. Dengan membaca materi yang ada pada aplikasi, siswa dapat menentukan hewan vertebrata dan hewan avertebrata dengan benar.
4. Dengan membaca, siswa dapat menganalisis alat gerak hewan berdasarkan lingkungan hidupnya dengan benar.
5. Dengan membaca, siswa dapat menganalisis alat gerak hewan aktif dan pasif dengan benar.

## D. Materi Pembelajaran

Hewan merupakan makhluk hidup yang dapat bergerak, artinya hewan dapat berpindah tempat dan mengubah posisi sebagian atau seluruh bagian tubuh. Hewan dapat bergerak karena pada tubuhnya terdapat alat gerak. Secara sederhana, alat gerak pada hewan dapat diartikan sebagai organ tubuh yang mendukung hewan tersebut melakukan suatu gerakan. Dengan adanya alat gerak, maka hewan dapat berjalan, berlari, melompat, berenang, atau melakukan gerakan lainnya. Seperti

halnya gerak pada makhluk hidup yang lain, hewan juga memiliki 2 jenis gerak yaitu gerak aktif dan gerak pasif. Perbedaan gerak ini terjadi karena perbedaan struktur yang melaksanakan jenis gerakan tersebut. Gerak aktif dilakukan oleh otot, sedangkan gerak pasif dilakukan oleh tulang. Dengan demikian, sistem gerak pada hewan dibagi menjadi dua yaitu hewan vertebrata dan hewan avertebrata.

Hewan vertebrata adalah hewan yang memiliki tulang belakang. Hewan avertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang punggung antar ruas-ruas tulang belakang, umumnya hewan avertebrata bertubuh lunak serta memiliki rangka luar yang keras. Hewan memiliki beragam alat gerak yang disesuaikan dengan struktur tubuhnya, seperti sayap, ekor, sirip dan otot.

#### 1) Macam-Macam Alat Gerak Hewan

##### a) Sayap

Sayap merupakan alat gerak yang berfungsi untuk terbang. Alat gerak ini ditemukan pada hewan elang, gagak, nyamuk, lalat, dan kelelawar.

##### b) Ekor

Ekor merupakan salah satu alat gerak hewan yang berfungsi untuk membantu keseimbangan tubuh dan melindungi diri. Ekor ini terletak di bagian belakang tubuh hewan. Alat gerak ekor ini ditemukan pada hewan jerapah, gajah, kuda, monyet dan tikus.



##### c) Sirip


Sirip merupakan alat gerak yang berfungsi untuk berenang. Sirip berfungsi untuk mengontrol gerak dan alat pendorong, seperti belok kanan, belok kiri, atas, mengurangi dan menambah kecepatan. Alat gerak sirip dapat ditemukan pada hewan ikan, cumi-cumi, penyu dan lain sebagainya.

## d) Otot



Hewan yang tidak memiliki sayap, ekor, dan sirip bergerak dengan menggunakan otot. Otot memiliki fungsi untuk berpindah tempat. Alat gerak otot ditemukan pada hewan cacing, siput, dan ular.



Berikut ini beberapa contoh gerak hewan vertebrata:


Gambar	Hewan	Organ gerak	Fungsi
	Kelinci	Kaki	Meloncat, Kaki belakang kelinci digunakan sebagai tumpuan untuk meloncat.
	Ular	Otot perut	Bergerak.
	Ikan	Sirip dan ekor	Bergerak, ekor untuk mendorong tubuh ikan ke depan dan sirip untuk mengatur gerakan ke atas dan bawah.
	Burung	Kaki, sayap dan ekor	Kaki untuk bertengger, sayap untuk terbang dan ekor untuk mengatur ketika akan menukik dan berbelok.

	Katak	Kaki	Kaki belakang katak yang lebih panjang digunakan untuk meloncat. Kaki katak yang berselaput berfungsi untuk membantu ketika berenang di dalam air.
	Burung Unta	Kaki dan sayap	Bergerak, berlari. Kaki burung unta digunakan untuk berlari dan berjalan. Sayap pada burung unta tidak digunakan untuk terbang tetapi untuk menjaga keseimbangan pada saat berlari.

Contoh Hewan Avertebrata:

Gambar	Hewan	Organ gerak	Fungsi
	Siput	Kaki perut	Bergerak
	Kepiting	Kaki	Bergerak. Kaki pada kepiting digunakan untuk berjalan di atas pasir dan capit pada kepiting juga berfungsi untuk memegang makanan.

	Cacing	Otot perut	Bergerak.
	Belalang	Kaki dan sayap	Kaki belakang belalang yang panjang digunakan sebagai tumpuan untuk meloncat dan sayap pada belalang berfungsi untuk memperjauh jarak lompatan
	Ubur-ubur	Tubuhnya, rumbai-rumbai di tubuh ubur-ubur	Ubur-ubur bergerak dengan sistem seperti propulsi jet. Untuk bergerak maju, ubur-ubur menghisap air ke dalam tubuh kemudian menyembrotkan keluar ke belakang menciptakan
			propulsi jet. Rumbai-rumbai pada tubuh ubur-ubur dapat membuat rasa gatal pada tubuh saat tersentuh.

	Hydra	Tentakel	Hydra bergerak dengan gerakan seperti ulat kilan, gerakan jungkir balik, gerakan merayap, gerakan meluncur (ski), gerak mengapung di dalam air dan mengikuti arus air laut. Tentakel pada hydra juga berfungsi untuk menangkap makanan.
---	-------	----------	---

#### E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

#### F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Mamalia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif Alat Gerak Hewan

#### G. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i></li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menyanyikan <b>lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li> <li>4. Pembiasaan membaca 15 menit, Guru menjelaskan tujuan <b>kegiatan literasi</b></li> <li>5. Mengajak berdinamika dengan tepuk PPK dan lagu yang relevan.</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan meminta siswa untuk mengamati dan memahami materi yang terdapat pada aplikasi <b>Communication</b></li> <li>2. Ciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa percaya diri, teliti, dan memiliki imajinasi yang tepat dalam mengamati gambar.</li> <li>3. Siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan gambar yang diamati. <b>Mandiri</b></li> <li>4. Siswa mengidentifikasi dan menganalisis gambar macam – macam alat gerak pada hewan. <b>Critical Thinking and Problem Solving</b></li> <li>5. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya.</li> <li>6. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi jawaban-jawaban siswa.</li> </ol>	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Siswa mengamati dan mempelajari gambar – gambar yang ada pada aplikasi. <b>Mandiri</b></li> <li>8. Guru menstimulus pemahaman siswa mengenai fungsi yang terdapat pada alat gerak hewan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pancingan. <b>Communication.</b></li> <li>9. Siswa melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai macam-macam alat gerak pada hewan beserta fungsi yang ada. <b>Creativity and Innovation</b></li> <li>10. Studi pustaka ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun mandiri</li> <li>11. Siswa diminta mengerjakan latihan soal secara mandiri yang terdapat pada aplikasi.</li> <li>12. Guru berkeliling dan memandu siswa yang mengalami kesulitan.</li> <li>13. Pembelajaran ini dapat juga dilakukan dengan diskusi.</li> <li>14. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa murid secara sukarela untuk mengemukakan jawabannya.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar. <b>Integritas</b></li> <li>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>4. Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>5. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b></li> </ol>	5 menit



## H. Penilaian

### 1. Teknik penilaian

#### a) Penilaian Pengetahuan

Instrumen yang digunakan dalam penilaian pengetahuan dengan memberikan tes harian dan penugasan untuk dikerjakan di rumah.

#### 1) Tes Harian

Teknik : Tes tertulis

Jenis : Objektif

### Kisi – Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Taraf Kognitif						Nomor Soal	Jumlah butir
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	a. Mengidentifikasi alat gerak hewan.	-	-	-	3	-	-	1,2,3	3
	b. Menyebutkan fungsi alat gerak pada hewan.	3	-	-	-	-	-	4,5,6	3
	c. Menentukan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk avertebrata.	-	-	2	-	-	-	5,6	2
	d. Menganalisis alat gerak hewan berdasarkan kesesuaian dengan lingkungan hidupnya.	-	-	-	2	-	-	7,8	2
	e. Menentukan alat gerak hewan aktif dan pasif.	-	-	2	-	-	-	9,10	2
<b>Jumlah</b>									<b>10</b>

### Butir Soal

1. Alat gerak pasif pada hewan adalah...
  - a. Tulang
  - b. Kulit
  - c. Otot
  - d. Sendi

2. Burung bergerak dengan cara...
  - a. Melata
  - b. Berjalan
  - c. Melompat
  - d. Terbang
  
3. Hewan yang bergerak dengan cara melompat adalah...
  - a. Kancil dan kuda
  - b. Gajah dan katak
  - c. Katak dan kanguru
  - d. Cicak dan katak
  
4. Siput dan kura-kura termasuk dalam kelompok hewan...
  - a. Vertebrata
  - b. Avertebrata
  - c. Mamalia
  - d. Reptilia
  
5. Kelinci dan ayam termasuk hewan...
  - a. Menyusui
  - b. Avertebrata
  - c. Vertebrata
  - d. Molusca
  
6. Contoh hewan vertebrata yang bergerak menggunakan otot perut adalah...
  - a. Ular
  - b. Siput
  - c. Buaya
  - d. Cacing
  
7. Hewan berikut yang termasuk hewan vertebrata yang bergerak menggunakan kaki dan sayap adalah...
  - a. Kelinci
  - b. Katak
  - c. Ikan
  - d. Burung Unta
  
8. Contoh hewan yang bergerak cara mengapung di dalam air menggunakan tentakelnya adalah...
  - a. Kerbau
  - b. Hydra
  - c. kupu-kupu

- d. Anjing
9. Carak bergerak hewan bermacam-macam. Hewan berikut yang memiliki cara bergerak yang sama adalah...
- Ikan dan kepiting
  - Gagak dan katak
  - Kelinci dan marmut
  - Pelikan dan camar
10. Ular, cacing dan belut bergerak dengan cara...
- Berjalan
  - Melata
  - Terbang
  - Melompat

#### Kunci Jawaban

- A
- D
- C
- B
- C
- A
- D
- B
- C
- B

#### Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

**Instrumen Penilaian**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai
1	Mahendra		
2	Putri		
3	Rizky		
4	Indah		
dst			

2) Penilaian Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

a. Mencari Ide Pokok Bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Ketepatan</b>	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat
<b>Menunjukkan Bukti Pendukung</b>	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
<b>Waktu</b>	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.
<b>Keterampilan Penulisan: Ringkasan</b> dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus

baik.	kelas.			ditingkatkan.
-------	--------	--	--	---------------

## b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Rumusan ide pokok:</b> Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
<b>Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:</b> Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
<b>Ketepatan:</b> Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

## c. Rubrik Mengamati Gambar

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Isi dan Pengetahuan:</b> Hasil pengamatan ditulis lengkap, menunjukkan pengetahuan siswa tentang materi yang	Hasil pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, secara keseluruhan	Hasil pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar sebagian besar dijawab	Hasil pengamatan ditulis cukup lengkap, dan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar beberapa dijawab dengan	Hasil pengamatan ditulis kurang lengkap, dan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar hanya sedikit yang



## Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$



Mengetahui  
Kepala Sekolah,

(Dra. Ni Wayan Suciati, M.Pd.)  
NIP. 19660326 200701 2 016

Denpasar, 21 Januari 2022

Guru Kelas 5

(Ni Nvoman Satriani, S.Pd.)  
NIP. 195510012019032015

**Lampiran 7. Silabus**



**SILABUS**

SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH  
(SD/MI)

**KURIKULUM 2013**

REVISI 2018

**TEMATIK TERPADU**

KELAS 5  
SEMESTER 1

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**



**SILABUS TEMATIK KELAS V**

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
 Subtema 1 : Organ Gerak Hewan

**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 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 4.1 Menyajikan hasil	1.1.1 Mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 2.1.1 Menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat. 3.1.1 Menunjukkan Nilai-nilai pancasila yang terdapat dalam lingkungan sekitar. 4.1.1 Membuat laporan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi dan menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> <li>• Mengidentifikasi dan menemukan contoh perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	tentang nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.			di sekolah maupun informasi dari orang lain		
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.1.1 Menunjukkan pokok pikiran pada sebuah paragraf</p> <p>4.1.1 Mengidentifikasi pokok pikiran yang terdapat dalam sebuah teks.</p> <p>4.1.2 Menunjukkan pokok pikiran dari sebuah percakapan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Ide pokok dari paragraf</li> <li>• Cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun cerita dengan menentukan ide pokok</li> <li>• Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita</li> <li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf</li> <li>• Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan</li> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan</li> <li>• Mengamati dan menceritakan gambar cerita tentang kelinci</li> <li>• Membaca bacaan gerak hewan</li> </ul>	<p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia.</li> <li>• Menentukan ide pokok setiap</li> </ul>		

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di Kandang Kelinci</li> <li>• Merangkai sebuah cerita berdasarkan gambar</li> <li>• Membaca teks berkaitan dengan gerak hewan</li> </ul>	<p>paragraf dalam bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.</li> <li>• Mengamati gambar cerita tentang kelinci.</li> <li>• Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal.</li> <li>• Membaca bacaan gerakan ikan dalam air.</li> <li>• Mengident</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>3.1.1 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>3.1.3 Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk arvebrata.</p> <p>4.1.1 Menciptakan model alat gerak dari kawat</p>	<p>Rangka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)</p> <p>Organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>Organ gerak manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tulang</li> <li>• Jenis Tulang</li> <li>• Fungsi Tulang</li> <li>• Manfaat organ gerak manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal</li> <li>• Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</li> </ul>			

			<p>Otot manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk dan letak otot manusia</li> <li>• Macam-macam gerak otot</li> <li>• Kelainan/gangguan otot pada manusia</li> </ul>		<p>ifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.</li> </ul>		
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai</p>	<p>3.1.1 Mencari pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia</p> <p>3.1.2 Menunjukkan perubahan alam yang di sebabkan oleh perilaku manusia.</p> <p>4.1.1 Menuliskan tentang perilaku manusia yang mempengaruhi Perubahan alam.</p> <p>4.1.2 Menggambar letak geografis tempat tinggal Mains-masing</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi geografis Indonesia</li> <li>• Potensi kekayaan alam Indonesia</li> <li>• Kepadatan penduduk tiap provinsi</li> <li>• Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya</li> <li>• Kenampakan alam dan buatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan keragaman flora dan fauna sesuai dengan kondisi geografis wilayah di Indonesia</li> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok dari cerita teman.</li> <li>• Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.</li> </ul>		

	negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi	sesuai peta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keragaman flora dan fauna di Indonesia</li> <li>• Kebudayaan daerah</li> </ul>		Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami gambar cerita</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita</p>	<p>3.1.1 Menceritakan ulang cerita yang terdapat pada gambar</p> <p>3.1.2 Menyusun cerita berdasarkan gambar.</p> <p>4.1.1 Menentukan ide pokok sebuah gambar</p> <p>4.1.2 Membuat sebuah cerita dari gambar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan melempar dan menangkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata.</li> <li>• Menentukan ide pokok dari bacaan.</li> <li>• Menemukan ide pokok masing-masing paragraf.</li> </ul>		

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita.</li></ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li><li>• Menyebutkan organ gerak hewan dan manusia, menentukan ide pokok bacaan</li></ul>	
--	--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Menceritakan gambar tentang kelinci.</li><li>• Membuat model kerangka dari kertas karton.</li><li>• Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata.</li><li>• Menyebutkan dan menuliskan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dan menemukan serta</li></ul>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>menuliskan ide pokok bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia.</li><li>• Membaca bacaan mengenai perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong.</li><li>• Membuat model hewan avertebrata dari plastisin.</li><li>• Membuat gambar</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--



					<p>ilustrasi sesuai teks bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyusun cerita dengan menentukan ide pokok terlebih dahulu.</li><li>• Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata.</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
 Subtema 2 : Manusia dan Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	1.1.1 Mengamalkan nilai nilai pancasila pada kehidupam sehari-hari. 2.1.1 Menerapkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. 3.1.1 Mengetahui nilai-nilai pancasila yang terdapat pada kehidupam sehari- hari. 4.1.1 Mengidentifikasi perilaku yang tidak sesuai dengan nilai- nilai pancasila.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
Bahasa Indonesia	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok	3.1.1 Menunjukkan ide pokok pada paragraf. 4.1.1 Menuliskan ide pokok masing-masing paragraf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks tentang organ gerak hewan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraph dalam bacaan.</li> <li>• Menulis dan mengembangkan</li> </ul>	Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi</li> </ul>		

	pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	pada bacaan.	<p>manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ide pokok dari paragraf</li> <li>• Cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<p>ide pokok menjadi sebuah paragraf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf</li> <li>• Membaca dan menulis untuk menentukan ide pokok dari bacaan</li> </ul>	<p>daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar yang berkaitan dengan aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia.</li> <li>• Mengamati gambar tulang sebagai salah satu organ gerak manusia.</li> <li>• Mendiskus</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>3.1.1 identifikasi organ gerak pada Manusia</p> <p>3.1.2 Mengetahui otot-otot pada manusia.</p> <p>4.1.1 Menggambar organ gerak</p>	<p>Rangka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)</p> <p>Organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>Organ gerak manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tulang</li> <li>• Jenis Tulang</li> <li>• Fungsi</li> </ul>	<p>ide pokok menjadi sebuah paragraf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar yang berkaitan dengan aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia</li> <li>• Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Mengamati gambar tulang sebagai salah satu organ gerak manusia</li> <li>• Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia</li> <li>• Mengidentifikasi</li> </ul>	<p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar yang berkaitan dengan aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia.</li> <li>• Mengamati gambar tulang sebagai salah satu organ gerak manusia.</li> <li>• Mendiskus</li> </ul>		

			<p>Tulang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manfaat organ gerak manusia</li> </ul> <p>Otot manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk dan letak otot manusia</li> <li>• Macam-macam gerak otot</li> <li>• Kelainan/gangguan otot pada manusia</li> </ul>	<p>manfaat keragaman flora dan fauna sebagai sumber makanan bagi kesehatan organ gerak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi untuk memahami fungsi masing-masing tulang pada manusia</li> <li>• Mengamati gambar kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Mengidentifikasi manfaat organ gerak manusia</li> <li>• Menggambar bentuk dan letak otot-otot pada manusia</li> <li>• Menyebutkan macam-macam gerak otot</li> <li>• Menggambar organ gerak manusia</li> </ul>	<p>ikan untuk memahami fungsi masing-masing tulang pada manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf.</li> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia.</li> <li>• Mengamati peta kepadatan penduduk tiap-tiap provinsi.</li> <li>• Mengamati</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta	<p>3.1.1 Mengetahui kenampakan alam buatan dan bukan buatan.</p> <p>3.1.2 Menyebutkan pulau besar di Indonesia, kondisi iklim di</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi geografis Indonesia</li> <li>• Potensi kekayaan alam Indonesia</li> <li>• Kepadatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</li> <li>• Mengamati peta kepadatan penduduk tiap-tiap provinsi</li> </ul>			

	<p>pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p>	<p>Indonesia.</p> <p>3.1.3 Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia</p> <p>4.1.1 Mencari informasi mengenai kondisi geografis Indonesia</p>	<p>penduduk tiap provinsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya</li> <li>• Kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Keragaman flora dan fauna di Indonesia</li> <li>• Kebudayaan daerah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari data tentang jumlah penduduk di daerah tempat tinggalnya</li> <li>• Menyebutkan kondisi geografis masing-masing pulau besar di Indonesia</li> <li>• Memahami kondisi iklim di Indonesia</li> </ul>	<p>peta asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang daerah-daerah persebaran agama di Indonesia pada peta.</li> <li>• Mengamati gambar kenampakan alam buatan dan kenampakan alam.</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami gambar cerita</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan cerita yang terdapat dalam sebuah gambar.</p> <p>4.1.1 Membuat cerita yang berbentuk gambar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan menendang, menerima, dan menggiring bola</li> <li>• Menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami kondisi iklim di Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia.</li> </ul>		

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.</li><li>• Memahami dan menemukan ide pokok bacaan.</li><li>• Mengidentifikasi manfaat fungsi dan macam-macam otot manusia.</li></ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca bacaan tentang</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>kegiatan bersepeda dan manfaatnya.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</li><li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li><li>• Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia.</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Berkreasi membuat sampul buku.</li><li>• Membaca dan menulis untuk menentukan ide pokok dari bacaan.</li><li>• Wawancara keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya.</li><li>• Menyebutkan bentang alam masing-masing pulau besar di Indonesia.</li><li>• Menentukan ide</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--



					<p>pokok dari masing-masing paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat model sederhana dengan bahan styrofoam.</li><li>• Menyebutkan macam-macam gerak otot.</li><li>• Menemukan ide pokok masing-masing paragraf.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat karya cover sesuai bacaan.</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
 Subtema 3 : Lingkungann dan Manfaatnya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	1.1.1 Mengamalkan nilai- nilai pancasila. 2.1.1 Menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. 3.1.1 Identifikasi perilaku yang sesuai dengan nilai- nilai pancasila. 4.1.1 Membuat laporan perilaku yang sesuai dengan nilai- nilai pancasila.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> <li>• Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
Bahasa Indonesia	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok	3.1.1 Menentukan ide pokok tiap-tiap paragraf pada bacaan 4.1.1 Menulis laporan ide pokok dari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks tentang organ gerak hewan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraph dalam bacaan</li> <li>• Mengembangkan ide pokok menjadi</li> </ul>	Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi</li> </ul>		

	pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	bacaan.	<p>manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ide pokok dari paragraf</li> <li>• Cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<p>sebuah paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf</li> <li>• Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita</li> </ul>	<p>daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>3.1.1 Menyebutkan macam gerak otot manusia</p> <p>4.1.1 Membuat alat gerka manusia dari tanah liat.</p>	<p>Rangka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)</p> <p>Organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>Organ gerak manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tulang</li> <li>• Jenis Tulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar tulang manusia</li> <li>• Menyebutkan berbagai jenis tulang manusia</li> <li>• Diskusi mengenai fungsi tulang pada manusia</li> <li>• Menyebutkan kelainan otot akibat kesalahan gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</li> <li>• Mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li> <li>• Mengamati gambar berbagai kelainan tulang sebagai salah satu</li> </ul>		

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Tulang</li> <li>• Manfaat organ gerak manusia</li> </ul> <p>Otot manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk dan letak otot manusia</li> <li>• Macam-macam gerak otot</li> <li>• Kelainan/gangguan otot pada manusia</li> </ul>		<p>organ gerak manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf.</li> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta	3.1.1 Mengidentifikasi kekayaan alam dan keberagaman yang di miliki bangsa Indonesia. 4.1.1 Membuat klipng pengaruh kondisi geografi bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi geografis Indonesia</li> <li>• Potensi kekayaan alam Indonesia</li> <li>• Kepadatan penduduk tiap provinsi</li> <li>• Keberagaman penduduk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</li> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat</li> <li>• Membuat klipng</li> </ul>			

	<p>transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p>	<p>masyarakat.</p>	<p>di daerah tempat tinggalnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Keragaman flora dan fauna di Indonesia</li> <li>• Kebudayaan daerah</li> </ul>	<p>pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan asal identitas budaya</li> <li>• Menjelaskan fungsi bandara dan pelabuhan yang ada di daerahnya</li> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis Indonesia terhadap budaya masyarakat</li> </ul>	<p>terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis Indonesia terhadap budaya masyarakat.</li> <li>• Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.</li> <li>• Mengidentifikasi macam-macam kelainan,</li> </ul>		
<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>3.1 Memahami gambar cerita</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita</p>	<p>3.1.1 Menceritakan cerita yang ada pada gambar.</p> <p>4.1.1 Membuat komik sesuai teks.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat komik atau cerita bergambar berdasarkan teks</li> </ul>			

					<p>gangguan, atau penyakit pada otot.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf.</li></ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia.</li><li>• Membuat model penderita kelainan tulang.</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat kliping pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat.</li><li>• Membaca dan menulis, serta menentukan ide pokok dari bacaan.</li><li>• Membuat laporan tentang perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Pancasila.</li><li>• Menyebutkan asal daerah beberapa identitas budaya.</li><li>• Menyebutkan nama bandara dan pelabuhan yang ada di Indonesia.</li><li>• Menemukan ide pokok bacaan tentang geografis Indonesia.</li><li>• Membuat komik.</li><li>• Menyebutkan macam-macam gerak otot.</li><li>•</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--



					<p>Menemukan ide pokok masing-masing paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menggambar gambar cerita.</li><li>• Menggambar komik sesuai teks.</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

....., .....,  
Guru Kelas 5

.....  
NIP. ....

.....  
NIP. ....

## Lampiran 8. Hasil Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN IPA  
MATERI ALAT GERAK HEWAN SISWA KELAS V SD NEGERI 4  
PENATIH  
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi  
Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Yulia Hardiningrum

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

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 *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media 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

pembelajaran IPA kelas V SD. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

1. Instrumen ini diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli media pelajaran tentang kualitas media video yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( √ ) pada kolom yang telah disediakan.

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)

4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### B. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Kurikulum					
1	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
Aspek Materi					
4	Materi dapat memotivasi minat belajar		✓		
5	Materi dibahas dan diuraikan secara runtut		✓		
6	Materi mudah dipahami		✓		
7	Materi bermanfaat bagi siswa	✓			
8	Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
9	Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas		✓		
10	Penyajian materi dalam multimedia interaktif mudah dipahami		✓		
Aspek Tata Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami		✓		
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa		✓		

### C. Komentar dan Saran

*Aspek dilampirkan dgn nersi*

...

...

...

...

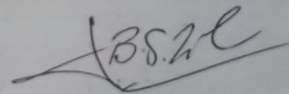
.....  
...  
.....  
...

**D. Kesimpulan**

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih dinyatakan \*)

- Layak diproduksi tanpa revisi  
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, 21 Januari 2022  
Validator Isi Pembelajaran,



Drs. I.B. Surya Manuaba, S.Pd., M.FOr.  
NIP. 195710071988031001

## Lampiran 9. Hasil Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN IPA  
MATERI ALAT GERAK HEWAN SISWA KELAS V SD NEGERI 4  
PENATIH  
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi  
Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Yulia Hardiningrum

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media 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

pembelajaran IPA kelas V SD. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

1. Instrumen ini diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli media pelajaran tentang kualitas media video yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (  $\checkmark$  ) pada kolom yang telah disediakan.

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)

4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### B. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran jelas dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif	✓			
2	Tujuan pembelajaran selaras dengan materi yang ditampilkan	✓			
3	Tujuan pembelajaran selaras dengan soal yang diberikan		✓		
Aspek Strategi					
4	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis	✓			
5	Materi dalam media dikemas secara runtut	✓			
6	Terdapat petunjuk dalam penggunaan media	✓			
7	Contoh-contoh disajikan dengan tepat		✓		
8	Meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa		✓		
9	Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran	✓			
10	Memudahkan perhatian siswa terhadap materi		✓		
11	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓			
12	Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas	✓			

### C. Komentar dan Saran

1. Tambahkan halaman petunjuk Media dan petunjuk belajar
2. Tambahkan halaman SK-KD-tujuan Pembelajaran



...

.....

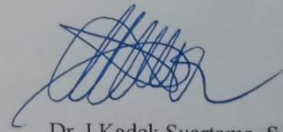
...

**D. Kesimpulan**

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih dinyatakan \*)

- Layak diproduksi tanpa revisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, 21 Januari 2022  
Validator Desain Pembelajaran,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198104142006041001

## Lampiran 10. Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN IPA  
MATERI ALAT GERAK HEWAN SISWA KELAS V SD NEGERI 4  
PENATIH  
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi  
Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Yulia Hardiningrum

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media 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

pembelajaran IPA kelas V SD. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

1. Instrumen ini diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli media pelajaran tentang kualitas media video yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (  $\checkmark$  ) pada kolom yang telah disediakan.

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)

4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### B. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Teknis					
1	Multimedia Interaktif mudah digunakan	✓			
2	Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi		✓		
4	Media dapat diputar berulang	✓			
4	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif jelas	✓			
Aspek Tampilan					
5	Teks dapat dibaca dengan jelas		✓		
6	Penggunaan <i>background</i> yang sesuai	✓			
7	Penggunaan gambar yang tepat		✓		
8	Penggunaan jenis huruf yang tepat dan sesuai	✓			
9	Penggunaan ukuran huruf yang tepat		✓		
10	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	✓			
11	Ketepatan musik pengiring ( <i>back sound</i> )	✓			
12	Penggunaan narasi sesuai dengan materi	✓			
13	Tampilan layar ( <i>screen design</i> ) serasi dan seimbang	✓			

### C. Komentar dan Saran

1. Tambahkan halaman judul setelah opening program yang memuat materi yg dibahas dan sasaran program
2. Tambahkan elemen video pada materi multimedia

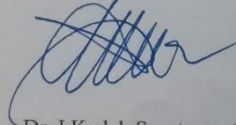
.....  
...  
.....  
...

**D. Kesimpulan**

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih dinyatakan \*)

- Layak diproduksi tanpa revisi  
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, 21 Januari 2022  
Validator Media Pembelajaran,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198104142006041001

## Lampiran 11. Lembar Wawancara Guru

### HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 4 Penatih  
 Nama Guru : Ni Nyoman Satriani, S.Pd.  
 Guru Kelas : V B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang menjadi kendala ibu saat melaksanakan pembelajaran secara daring?	Dalam masa sekarang yang kita hadapi yaitu pembelajaran daring, khususnya belajar pada kelas V di SD Negeri 4 Penatih, kendalanya memang ada beberapa orang siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran atau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dipagi hari karena ada beberapa siswa yang orang tuanya bekerja, dan mulai mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas pada sore sampai dengan malam hari.
2	Selama kegiatan proses belajar mengajar apakah siswa bisa belajar mandiri?	Seperti yang dijelaskan pada kendala pembelajaran daring bahwa banyak siswa yang tidak memiliki <i>handphone</i> pribadi, sehingga siswa tidak bisa belajar secara mandiri.
3	Selama kegiatan proses belajar mengajar apakah siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media atau hanya dengan monoton dengan memberikan ceramah?	Jika dilihat dalam pelaksanaan pembelajaran selama ini memang siswa lebih senang jika menggunakan media seperti media video ataupun multimedia interaktif dan mereka biasanya lebih mudah mengerti pembelajarannya karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut untuk belajar dengan mandiri dan bermakna.
4	Bagaimana respon siswa saat kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini?	Siswa merasa tertarik, dan siswa lebih cepat mengerti kemudian bisa langsung mengerjakan tugas yang diberikan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa lebih cepat menangkap pelajaran.
5	Apakah ada permasalahan dalam pembelajaran yang berada di SD Negeri 4 Penatih? Contohnya seperti kekurangan media atau kekurangan fasilitas untuk pembelajaran.	Untuk fasilitas yang ada di sekolah sudah lumayan mencukupi seperti wifi tetapi kendala wifi yang tidak terlalu kencang, kemudian ada laptop, LCD, papan tulis yang sudah cukup dan tidak ada masalah. Tetapi kendalanya hanya kekurangan media pembelajaran.
6	Pada pembelajaran IPA dengan alat gerak hewan apakah ibu pernah menggunakan media di dalam pembelajaran?	Untuk masalah pembelajaran dalam muatan IPA materi alat gerak hewan ibu belum pernah menggunakan media.
7	Apakah menurut ibu multimedia interaktif ini berpengaruh dalam materi alat gerak hewan?	Sangat berpengaruh, karena siswa tidak bisa membayangkan alat gerak hewan yang ada jika tidak terdapat contoh yang diberikan. Salah satu caranya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan menampilkan contoh alat gerak yang terdapat pada hewan.

## Lampiran 12. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

### Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari, Tanggal	Kegiatan
Selasa, 14 September 2021	Pengajuan Judul
Rabu, 1 Desember 2021	Seminar Proposal
Jumat, 21 Januari 2022	Uji Kelayakan Produk (Isi, Desain Pembelajaran dan Media Pembelajaran)
Sabtu, 12 Februari 2022	Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil Secara <i>Online</i> melalui <i>Google Formulir</i>

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

**Lampiran 13. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian**



**Wawancara**



**Uji Coba Perorangan**





**Uji Coba Kelompok Kecil**



**Halaman Sekolah SD Negeri 4 Penatih**



**Tampak Depan Pintu Masuk Sekolah**

## Lampiran 14. Angket Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN IPA  
MATERI ALAT GERAK HEWAN SISWA KELAS V  
SD NEGERI 4 PENATIH  
(UJI COBA PERORANGAN DAN UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

### A. Identitas

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

### B. Petunjuk

Berilah tanda (√) 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	Media pembelajaran yang digunakan menarik				
2	Teks pada media mudah dipahami				
3	Gambar pada media terlihat jelas				
4	Suara pada media terdengar dengan jelas				
5	Warna pada media terlihat menarik				
6	Materi pada media mudah dipahami				
7	Materi pada media terlihat dengan jelas				
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				
9	Penggunaan media membangkitkan motivasi belajar				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan uraian materi				

### D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butiran revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Denpasar, 12 Februari 2022  
Peserta Didik,

.....

### Lampiran 15. Hasil Uji Coba Perorangan

Timestamp	Nama Lengkap	No. Absen
2/12/2022 13:34:43	Ni Made Jeni Anggreni	11
2/12/2022 16:34:19	Ida Bagus Krishna Widhi Adnyana	14
2/12/2022 17:17:22	I Putra Yasa	19

Media pembelajaran yang digunakan menarik	Teks pada media mudah dipahami	Gambar pada media terlihat jelas	Suara pada media terdengar dengan jelas	Warna pada media terlihat menarik
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	3	3	4

Materi pada media mudah dipahami	Materi pada media terlihat dengan jelas	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	Penggunaan media membangkitkan motivasi belajar	Soal yang disajikan sesuai dengan uraian materi
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3

### Lampiran 16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Timestamp	Nama Lengkap	No. Absen
2/12/2022 12:12:39	Ni Kadek Kima Agniswari	12
2/12/2022 12:12:51	Made Jessica Kania Parahita	4
2/12/2022 12:14:04	Ni Ketut Sintya Dewi	22
2/12/2022 12:15:14	Ni Wayan Indira Putri	10
2/12/2022 17:37:19	Ni Putu Indah Darma Yanti	9
2/12/2022 17:41:36	I Gede Angga Putrawan	6
2/12/2022 18:13:06	I Kadek Khana Satwikan Artaputra	13
2/12/2022 20:06:39	I Kadek Rian Nanda Saputra	21
2/12/2022 20:08:16	I Ketut Doni Sariarta	7

Media pembelajaran yang digunakan menarik	Teks pada media mudah dipahami	Gambar pada media terlihat jelas	Suara pada media terdengar dengan jelas	Warna pada media terlihat menarik
3	4	4	4	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	3	4	3	4
3	3	3	3	4
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	3	4

Materi pada media mudah dipahami	Materi pada media terlihat dengan jelas	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	Penggunaan media membangkitkan motivasi belajar	Soal yang disajikan sesuai dengan uraian materi
4	3	4	3	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	4	3	4	4
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	4	4	4	3
4	3	4	4	4

**Lampiran 17. Matriks Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional /Internasional	Produk	Model	Simpulan	Sumber
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Rahmad Wahyugi dan Fatmariza	Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Berdasarkan temuan penelitian dinyatakan bahwa telah dikembangkannya multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh praktisi pendidikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Wahyugi, 2021).	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 3 Tahun 2021 Halm 785 - 793 EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research & Learning in Education <a href="https://edukatif.org/index.php/edukatif/index">https://edukatif.org/index.php/edukatif/index</a>
2	Muhammad Fahmi Saifudin, Susilaningsih dan Agus Wedi	Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD	Nasional	Multimedia Interaktif	Lee & Owen	Efektivitas dari pengembangan media ini juga sudah teruji. Multimedia interaktif sumber energi dikembangkan sebagai media pembelajaran, dengan perolehan hasil validasi dari ahli media 93,7 %, ahli materi 93,7%, dan audiens 100%. Multimedia. Dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Belajar bisa lebih fleksibel dengan adanya multimedia	JKTP Vol 3 No (1) Februari (2020): 68-77 e-ISSN 2615-8787 JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan

						tersebut. Karena siswa bisa belajar dimana dan kapan saja. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan untuk lebih mencakup banyak materi misalkan saja satu tema. Dengan penyebaran secara online agar mudah untuk digunakan. Revisi produk penting, agar media sesuai dengan yang diharapkan (Belajar & Sd, 2021).	<a href="http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index">http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index</a>
3	Fikki Aulia Putri, Siti Rohmi Yuliati dan Nidya Chandra Muji Utami	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE dan Dick & Carey	Hasil rekapitulasi penilaian angket atas kelayakan produk oleh para ahli dan siswa kelas IV SD memperoleh penilaian produk sebesar 97.5% dan 95.1% dengan kategori sangat baik. Hal ini didukung pula oleh hasil observasi selama uji coba produk yang menunjukkan guru dan siswa kelas IV SD memberikan respon positif serta hasil perolehan skor siswa kelas IV SD pada menu evaluasi dalam multimedia interaktif matematika (MATEKA) menunjukkan peningkatan secara signifikan setelah mempelajari materi keliling dan luas bangun datar dalam produk multimedia interaktif matematika (MATEKA) (Chandra & Utami, n.d.).	DOI: doi.org/10.21009/DS D.XXX
4	Farida Yufarlina Rosita	Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran	Nasional	Multimedia Interaktif	R2D2 dan Dick & Carey	Penelitian ini dilaksanakan dengan dua model pengembangan, yaitu model R2D2 dan model Dick and Carey dengan sifat saling melengkapi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli	JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1, Nomor 1,

		Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Farida			dan satu praktisi dalam bidangnya, serta uji coba lapangan kepada siswa untuk mendapatkan produk yang akurat. Poin-poin yang divalidasi adalah isi, penyajian, dan kelayakan bahasa. Nilai terakhir hasil validasi media pembelajaran adalah 87,33%, sedangkan hasil validasi buku panduan adalah 92,5%. Berdasarkan kualifikasi yang telah ditentukan, media pembelajaran ini memenuhi kualifikasi nilai 85-100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan siswa kelas IV SDN 2 Sukosari, Dagangan, Madiun (Rosita, n.d.).	Mei 2015, hal. 25-37	
5	Mizana Qistina, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana dan Neni Hermita	Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IV C SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar	Nasional	Multimedia Interaktif	4D	Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif di kelas IV sekolah dasar layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari informasi yaitu:Kelayakan media ajar oleh validator ahli dan praktisi diperoleh bahwa media ajar multimedia interaktif disekolah dasar dilihat dari aspek tampilan 3,75 kategori sangat valid, dan content(isi) 3,5 kategori sangat valid dan respon siswa dan guru terhadap media ajar multimedia interaktif disekolah dasar yang dikembangkan memperoleh respon 3,54 kategori baik (Qistina et al., 2019).	PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019 <a href="https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP">https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP</a>



6	M Zulham dan D Sulisworo	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya	Nasional	Multimedia Interaktif	Research and Development (R&D)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis mobile menurut validasi ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&amp;D) yang dikembangkan oleh Borg &amp; Gall. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi dengan sumber data dari ahli materi, ahli media dan hasil uji coba terbatas kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media ditinjau menurut validasi ahli materi sebesar 82,50% termasuk dalam kategori baik, ahli media 83,60% termasuk dalam kategori baik, dan uji coba terbatas kepada siswa 83,63% termasuk dalam kategori sangat baik (Zulham &amp; Sulisworo, 2016).</p>	<p>Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika 7 (2016) 132-141</p> <p><a href="http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F">http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F</a></p>
7	Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, I Komang Sudarma dan Luh Putu Putrini Mahadewi	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	<p>Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini mendapat kualifikasi validitas sangat baik yang diperoleh melalui uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Sehingga multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini layak digunakan untuk membantu siswa dalam belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung (Hendra et al., 2020).</p>	<p>Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8 No. (2) pp. 1-16</p> <p><a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU</a></p>

8	Tiara Ayu Rahma Illahi, Wahyu Sukartiningsih dan Waspodo Tjipto Subroto	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis	Nasional	Multimedia Interaktif	Dick & Carey	<p>Hasil pengujian kelayakan produk multimedia interaktif ini dikategorikan layak karena hasil dari pengujian validasi media, materi, uji perorangan dan kelompok kecil menunjukkan kategori sangat baik. Untuk segi kepraktisan pengembangan media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik karena kategori skor hasil keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa kelas memiliki rentang antara 3,5–4,0. Dan untuk segi keefektifan media diuji menggunakan uji t, hasilnya adalah diperoleh nilai ttabel sebesar 2,024 dan thitung sebesar 2,435, nilai thitung &gt; ttabel berarti bahwa maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Baturono (Review et al., 2018).</p>	<p>Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian</p> <p><a href="http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD">http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD</a></p>
9	Rahmadani dan Taufina	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	4D	<p>Dihasilkan media pembelajaran Multimedia Interaktif pada pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model PBL di Kelas V Sekolah Dasar kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi bahan ajar oleh validator ahli dan praktisi pendidikan yang telah dilaksanakan, baik pada RPP dan media interaktif yang dikembangkan. Multimedia Interaktif dikatakan praktis dilihat dari keterlaksanaan bahan ajar dan RPP oleh</p>	<p>Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020 Halm. 938 - 946</p> <p>JURNAL BASICEDU Research &amp; Learning in Elementary Education</p>

						observer terhadap guru yang mengajar dengan kategori sangat praktis. Multimedia Interaktif dikatakan efektif pada penelitian ini dilihat dari aktivitas siswa dan hasil belajar (Dasar, 2020).	<a href="https://jbasic.org/index.php/basicedu/index">https://jbasic.org/index.php/basicedu/index</a>
10	Anisa Ulfah	Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen	Nasional	Multimedia Interaktif	Research and Development (R&D)	Media yang dihasilkan dikemas secara praktis dalam CD. Media memiliki enam menu utama, yaitu kompetensi, materi, latihan, evaluasi, sumber belajar, dan profil pengembang. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan diperoleh data yang menunjukkan bahwa media telah layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Menulis & Cerpen, n.d.).	Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
11	Yossa Arisanti dan M. Fachri Adnan	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Hasil penelitian yang diperoleh pada tingkat motivasi peserta didik berada pada rata-rata 65 dengan kategori sedang, kemudian setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan meningkat menjadi 95 dengan kategori sangat tinggi. Begitu juga dengan hasil belajar peserta didik. Pada pretest peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 77 kemudian terjadi peningkatan pada saat posttest dengan perolehan nilai rata-rata 93. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh	JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2122 - 2132 Research & Learning in Elementary Education <a href="https://jbasic.org/index.php/basicedu">https://jbasic.org/index.php/basicedu</a>

						terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Arisanti & Adnan, 2021).	
12	Asep Iman Nurjama, Ghullam Hamdu dan Elan	Pengembangan Multimedia Interaktif Pelaksanaan Pembelajaran Outdoor Permainan Tradisional Berbasis STEM di SD	Nasional	Multimedia Interaktif	Design Based Research	Multimedia yang dikembangkan tersusun dari menu pengenalan, RPP, LKS, video, dan tentang. Setelah selesai dirancang produk harus divalidasi untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk tersebut. Saran yang diberikan para ahli dijadikan bahan perbaikan multimedia, sehingga diperoleh multimedia yang layak digunakan guru dan calon guru (Nurjaman & Hamdu, 2018).	PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
13	Ikhtiari Septiya Hernaningtyas, Roro Eko Susetyarini dan Rohmad Widodo	Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	R&D	Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dikategorikan layak berdasarkan validasi ahli menurut ahli materi 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 t dengan menggunakan prosedur paired samples t-test diperoleh nilai t signifikan <0.01 atau 1% (Multimedia et al., n.d.).	Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1, Nomor 4, September 2014, hlm. 256-266
14	Gusti Ngurah Satria Nugraha,	Pengembangan Multimedia	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran, multimedia pembelajaran yang dikembangkan	Jurnal EDUTECH Universitas

	I Made Tegeh dan I Komang Sudarma	Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung				memperoleh persentase uji ahli dengan kategori sangat baik (94,6%). Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, multimedia yang dikembangkan memperoleh persentase uji ahli dengan kategori sangat baik (96,6%). Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, multimedia yang dikembangkan memperoleh persentase uji ahli dengan kategori sangat baik (92,9%). Berdasarkan penilaian uji coba perorangan, multimedia yang dikembangkan memperoleh persentase uji dengan kategori sangat baik (93,3%). Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase uji dengan kategori sangat baik (94,4%). Sedangkan pada uji coba lapangan, multimedia interaktif berorientasi kearifan lokal yang sudah dikembangkan memperoleh persentase uji dengan kategori sangat baik (94,3%) (Ngurah et al., 2019).	Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. (1) pp. 12-22
15	Rista Yunita, Henry Praherdiono dan Eka Pramono Adi	Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah	Nasional	Multimedia Interaktif	Lee & Owens	Hasil pengembangan multimedia interaktif ini dikatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan dari 1 ahli media dengan presentase 95%, 1 ahli materi sebesar 90% , dan dalam uji coba perseorangan mendapatkan presentase 95%, dari ujicoba kelompok kecil sejumlah 4 siswa 90%, dan ujicoba lapangan sejumlah 23 siswa	JKTP Vol 2 No (4) November (2019): 284-289 JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan <a href="http://journal2.um.ac">http://journal2.um.ac</a>

		Pertama				90,17%. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan dalam materi fotosintesis dapat menjadi solusi bagi para siswa untuk mempermudah proses belajar mengajar (History, 2019).	<a href="#">.id/index.php/jktp/index</a>
16	Ni Made Mas Yoni Pradesa, Nyoman Jampel dan Wayan Suwatra	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran Pkn Kelas VI SD	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PKn yang layak pakai, sesuai dengan tahap-tahap pembuatan Multimedia pembelajaran interaktif, kebutuhan dan karakteristik pengetahuan siswa, mampu memberikan daya tarik, dapat memudahkan siswa belajar secara klasikal maupun individual, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Made et al., 2014).	e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 2 No: 1 Tahun: 2014)
17	Heri Setiawan, Sapto Adi dan Nurnaningsih Herya Ulfah	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Kelas V SDN Percobaan	Nasional	Multimedia Interaktif	Research and Development (R&D)	Berdasarkan analisis pembahasan dan juga hasil kegiatan validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru), serta hasil uji coba maka dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif tentang kesehatan gigi dan mulut ini sangat layak untuk digunakan sebagai media promosi kesehatan pada siswa kelas 5 SDN Percobaan 02 Kota Malang (Tentang et al., n.d.).	

		02 Kota Malang					
18	Rintis Rizkia Pangestika	Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Keindahan Alam Negeriku	Nasional	Multimedia Interaktif	Research and Development (R&D)	Multimedia interaktif Adobe Flash® yang dikembangkan untuk pembelajaran tematik integratif berbasis scientific approach subtema Keindahan Alam Negeriku pada kelas IV SD Negeri Serayu adalah layak digunakan. Kelayakan tersebut dilihat dari aspek materi dengan skor total 167 dengan nilai B dan berkategori “baik”, aspek media dengan skor 169 dengan nilai A dan kategori “sangat baik” dan respon guru dengan skor 91 dengan nilai A dan kategori “sangat baik”. Multimedia interaktif Adobe Flash® yang dikembangkan untuk pembelajaran tematik integratif berbasis scientific approach subtema Keindahan Alam Negeriku pada kelas IV SD Negeri Serayu adalah efektif. Keefektifan tersebut dilihat dari aktivitas peserta didik dan respon peserta didik terhadap multimedia interaktif yang memperoleh nilai A dengan kategori “sangat baik” dan masing-masing skor yang diperoleh adalah 15 dan 19,74 (Pangestika, n.d.).	“KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar”
19	Asep Sukenda Egok dan Tri Juli Hajani	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	Rowntree	Hasil penelitian dari validasi aspek materi, media, dan desain pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini valid. Pada tahap uji one-to-one, siswa yang dijadikan subjek penelitian memberikan respon sangat baik terhadap multimedia interaktif yang	Journal of Elementary School (JOES) Volume 1, Nomor 2, Desember 2018 e-ISSN : 2615-1448 p-ISSN : 2620-

		Kota Lubuklinggau				digunakan. Pada tahap uji coba small group dengan kategori praktis. Pada tahap field test dengan skor 79,11 dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Lubuklinggau, 2018).	7338 DOI : <a href="https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446">https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446</a>
20	Bagus Amirul Mukmin dan Nurita Primasatya	Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Validitas produk berdasarkan ahli desain grafis mendapatkan skor 87 dengan kriteria valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 86 dengan kriteria valid. untuk ahli MTK mendapatkan skor 86, ahli materi bahasa Indonesia mendapatkan skor 90, dan pada materi PKN mendapatkan skor 89 dengan keterangan valid. Pada penilaian ahli materi PJOK mendapatkan skor 93 dengan kategori sangat valid. Dari segi kebahasaan multimedia ini mendapatkan penilaian sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dengan nilai kevalidan 92. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini yaitu produk multimedia interaktif berbasis K-13 ini dikatakan valid dan layak digunakan (Untuk & Sekolah, 2020).	JPDN Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara DOI: <a href="https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854">https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854</a>



21	Windha Octafiana, Madyo Ekosusilo dan Singgih Subiyantoro	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Multimedia Interaktif dikatakan layak dan tepat digunakan dalam pembelajaran apabila telah memenuhi syarat-syarat penilaian dari aspek pembelajaran, aspek materi, aspek bahasa, aspek layout, aspek motivasi dan aspek manfaat yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil dari penelitian Pre Test dan Post Test kelas eksperimen 6,1 dan 8,8 sedangkan kelas kontrol 6,0 dan 6,1 (Pendidikan & No, 2018).	Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018
22	Erwin Putera Permana dan Desy Nourmavita	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Kelayakan Multimedia Interaktif Daur Hidup Hewan berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan aspek mendapatkan persentase 89,7%, penilaian ahli media 91,6%, penilaian ahli praktisi I 95,97%, dan penilaian ahli praktisi II 98,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan persentase penilaian kelayakan berada pada kategori sangat layak dijadikan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas IV SD (Permana & Nourmavita, 2017).	Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10 (2) 2017. Hal.79-85
23	Donna Avianty dan Dyah Ayu Sulistyanying Cipta	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	Dari hasil identifikasi yang dilakukan terhadap evaluasi dengan memperhatikan langkah-langkah yang ditulis siswa dalam kertas, responden sejumlah 29 Siswa SD Ketwanggede I, 27 Siswa SD	Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro

		Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar				Shining Star, dan 30 siswa SDI Mohammad Hatta, didapatkan bahwa 86,2% dari mereka telah dapat mendayagunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Pada & Sekolah, 2018).	
24	Mila Fitri Nuraini, Susilaningih dan Agus Wedi	Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Multimedia Interaktif	Lee & Owens	Seperti pada penelitian-penelitian sebelumnya juga menghasilkan multimedia interaktif juga mendapat tanggapan positif dan mendapatkan kategori layak. Hasil review multimedia interaktif materi perubahan wujud benda dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan dari siswa, dan diperoleh kesimpulan multimedia interaktif mendapatkan tanggapan positif dan mendapatkan kategori layak digunakan untuk pembelajaran (Nuraini & Wedi, 2021).	JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 4 No (1) Februari (2021): 1-118 <a href="http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index">http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index</a>
25	Pandu Zakariya Firdaus, Suryanti dan Utiya Azizah	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah	Nasional	Multimedia Interaktif	4D	Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) kevalidan multimedia interaktif berbasis SETS yang dikembangkan mendapat skor rata-rata 3,75 dengan kategori sangat valid; (2) kepraktisan multimedia interaktif berbasis SETS dapat dilihat dari keterlaksanaan RPP dengan skor rata-rata keterlaksanaan RPP sebesar 3,70 berkategori sangat baik dan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan.; (3) keefektifan multimedia interaktif berbasis SETS dapat	Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020 Halm. 681 - 689 JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education <a href="https://jbasic.org/index.php/basicedu">https://jbasic.org/index.php/basicedu</a>

		Dasar				dilihat dari respon siswa yang positif dan sebagian besar skor N-Gain yang diperoleh menunjukkan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan sets untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar telah valid, praktis, dan efektif (Firdaus et al., 2020).	
26	Santi Ratna Dewi dan Haryanto Haryanto	Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar Santi	Nasional	Multimedia Interaktif	Lee & Owens	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 (Dewi & Haryanto, 2019).	Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Volume 9 (1) 9 – 22 Juni 2018 <a href="http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE">http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE</a>
27	Muhammad Istiqlal	Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika	Nasional	Multimedia Interaktif	Research and Development (R&D)	Penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia interaktif matematika yang mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) menurut penilaian ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan 32 siswa kelas X dengan skor 106,0313 dari skor maksimal 125, sedangkan persentase keidealannya adalah 84,825 %, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran (Istiqlal, 2017).	Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1

28	Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha dan Adrianus I Wayan Iliia Yuda Sukmana	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	<p>Hasil Penelitian menunjukkan 1) Rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif meliputi tiga tahapan yaitu: (a) analisis kebutuhan, (b) desain, (c) pengembangan dan implementasi, valid dengan: (a) hasil review ahli mata pelajaran dengan kualifikasi sangat baik (97,33%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (100%), (c) hasil review ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (98%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (96,67%), (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (96,85%). 2) Jadi berdasarkan uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang efektif didalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Cris &amp; Dwiqi, 2020).</p>	<p>Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8 No. (2) pp. 33-48  <a href="https://ejournal.undi-ksha.ac.id/index.php/JEU">https://ejournal.undi-ksha.ac.id/index.php/JEU</a></p>
29	Abdul Rofiq, Luh Putu Putrini Mahadewi, Desak Putu Parmiti	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	<p>Hasil penelitian ini adalah (1) deskripsi rancangan pengembangan, validitas hasil pengembangan multimedia dan efektivitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS. Rancangan pengembangan media menghasilkan naskah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS. (2) Kualitas hasil pengembangan</p>	<p>Journal of Education Technology. Vol. 3 (3) pp. 126-133</p>

						media menurut review ahli dan siswa yaitu: (a) ahli isi pembelajaran 90% berada pada kategori sangat baik; (b) ahli desain pembelajaran 86,67% berada pada kategori baik; (c) ahli media pembelajaran 92% berada pada kategori sangat baik; d) uji coba perorangan 92,67% berada pada kategori sangat baik; (e) uji coba kelompok kecil 93,3% berada pada kategori sangat baik; (f) dan uji coba lapangan 94,2% yang berada pada kategori sangat baik. (3) Efektivitas hasil pengembangan media multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS menunjukkan signifikansi yang diperoleh adalah $t_{hitung} = 12,72 > t_{tabel} = 2,004$ . Ini berarti Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Rofiq et al., 2019).	
30	Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim dan Trian Pamungkas Alamsyah	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV	Nasional	Multimedia Interaktif	Research and Development (R&D)	Hasil kelayakan yang didapatkan dari penelitian ini yaitu dilakukan oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan kategori interpretasi "Sangat Layak", sedangkan respon siswa yang diketahui dari uji coba secara terbatas pada siswa kelas 4 didapatkan kategori interpretasi "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash	Mimbar PGSD Undiksha Volume 8, Number 3, Tahun 2020, pp. 527-540 P-ISSN : 2614-4727, E-ISSN : 2614-4735 Journalhomepage: <a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/</a>

						pada materi gaya (macam-macam gaya) sangat baik dan layak digunakan di sekolah dasar (Oktafiani et al., 2020).	<a href="#">JJPGSD</a>
--	--	--	--	--	--	--	------------------------

