

Lampiran 01. Surat Observasi Awal

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2301/UN48.10.1/LT/2021 Singaraja, 03 Desember 2021
Hal : Observasi awal

Yth. Kepala SD Negeri 2 Abang
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
NIM : 1811031161
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



An. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Arsip.

1. Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 02. Surat Permohonan Judges Penilaian Mahasiswa

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : *Uji Instrumen* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd. (*Judges I*)
 Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen penelitian (sebagai *judges I*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 21 Maret 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : *Uji Instrumen* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL. (*Judges II*)
 Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen penelitian (sebagai *judges II*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 21 Maret 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 03. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Judges

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950, Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1989052820130501147

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
NIM : 1811031161
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.

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

Singaraja, 23 Maret 2022
Judges I,

I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950,

Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.

NIP : 196606142003121002

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

NIM : 1811031161

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.

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

Singaraja, 24 Maret 2022
Judges II,

Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP. 196606142003121002

Lampiran 04. Surat Uji Coba Produk Penelitian

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : *Uji Instrumen* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd (*Judges I*)
 Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen penelitian (sebagai *judges I*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 5 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : Uji Ahli Materi Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd (*Judges II*)

Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menguji validitas instrumen ahli materi penelitian (sebagai *judges II*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 5 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : Uji Ahli Media Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd (*Judges I*)

Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen ahli media penelitian (sebagai *judges I*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 6 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : Uji Ahli Media Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd (*Judges II*)

Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen ahli media penelitian (sebagai *judges II*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 6 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : Uji Praktisi Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD. (*Judges I*)

Di tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen praktisi penelitian (sebagai *judges I*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 8 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
 Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 149/UN48.6/LL/2022
 Lamp. : Instrumen Penelitian
 Hal : Uji Praktisi Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak I Nyoman Merta Sumadiana, S.Pd.SD., M.Pd. (*Judges II*)

Di tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen praktisi penelitian (sebagai *judges II*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
 NIM : 1811031161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 8 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
 NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 05. Surat Keterangan Uji Validasi**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950,

Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19840828 200912 2 005

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

NIM : 1811031161

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran atau Uji Ahli Materi pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz*.

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

Singaraja, 4 April 2022

Judges I,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840828 200912 2 005



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950,

Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19761214 200912 2 002

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

NIM : 1811031161

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran atau Uji Ahli Materi pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz*.

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

Singaraja, 5 April 2022
Judges II,

Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 19761214 200912 2 002



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950,

Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19710815 200112 1 001

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

NIM : 1811031161

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran atau Uji Ahli Media pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz*.

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

Singaraja, 7 April 2022

Judges I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

NIP. 19710815 200112 1 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950,

Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 1989052820130501147

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

NIM : 1811031161

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran atau Uji Ahli Media pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz*.

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

Singaraja, 7 April 2022

Judges II,

I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1989052820130501147



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 23950, Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD

NIP : 19861010 201101 1 009

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

NIM : 1811031161

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Instrumen Penilaian Praktisi.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Amlapura, 11 April 2022
Judges I,


I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD
NIP. 19861010 201101 1 009



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PRODI PGSD**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp.(0362)23950, Kode Pos. 81116

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Merta Sumadiana, S.Pd.SD., M.Pd
NIP : 19631231 198404 1 107

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Arsita Tirtadewi
NIM : 1811031161
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Instrumen Penilaian Praktisi.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Amlapura, 13 April 2022
Judges II,

I Nyoman Merta Sumadiana, S.Pd.SD., M.Pd
NIP. 19631231 198404 1 107

***Lampiran 06. Instrumen Validasi Media Pembelajaran Interaktif Mandiri
melalui Aplikasi Quizizz***

A. Definisi Konseptual

Menurut Tania (2015) media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Sedangkan pembelajaran mandiri ini memungkinkan peserta didik memperoleh segala hal yang berhubungan dengan pembelajaran baik materi maupun penugasan secara mandiri tanpa diberikan langsung oleh pengajar. Materi yang dituangkan dalam format digital yang disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik kapan saja dan dimana saja yang memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami dan mengolah suatu informasi yang ditayangkan.

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran bermedia, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi *Quizizz* adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

B. Definisi Operasional

Aspek-aspek penilaian pada pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz mengacu pada beberapa sumber. Menurut Nurjanah dan Sumarmi (2020) aspek penilaian ahli materi pada pengembangan media pembelajaran meliputi aspek relevansi materi, aspek penyajian dan kebahasaan. Sedangkan menurut Chayani (2020) aspek yang terdapat pada instrumen ahli materi terdiri dari aspek materi dan aspek penyajian materi. Sehingga aspek penilaian ahli materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz meliputi aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian.

Zahra (2020) aspek penilaian ahli media dalam pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz meliputi desain media dan aspek kesesuaian desain ilustrasi. Sedangkan menurut Utami (2020) menyatakan bahwa aspek yang dinilai dalam pengembangan media pembelajaran meliputi aspek penggunaan bahasa dan aspek kemudahan penggunaan media. Sehingga aspek penilaian ahli media pada pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz meliputi aspek desain media, aspek penggunaan bahasa dan aspek kemudahan penggunaan media. Untuk aspek penilaian praktisi pada pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz meliputi aspek-aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek desain media, aspek penggunaan bahasa dan aspek kemudahan penggunaan media.

Rizqo, dkk. (2020) menyatakan bahwa aspek penilaian perorangan dan kelompok kecil siswa meliputi tiga aspek yaitu kemudahan penggunaan media, visual, dan kualitas materi. Sedangkan menurut Hendrawan, dkk. (2020) aspek penilaian perorangan dan kelompok kecil siswa pada pengembangan media pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu aspek kualitas materi, motivasi sikap dan motivasi pembelajaran. Sehingga aspek penilaian perorangan dan kelompok kecil siswa meliputi aspek kualitas materi, aspek penggunaan media dan aspek motivasi pembelajaran.

KISI-KISI INSTRUMEN

1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	Relevansi materi yang digunakan	1,2,3,4 ,5,6,7	7
2.	Kebahasaan	Penggunaan kaidah bahasa	8,9	2
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	10,11	2
3.	Penyajian	Keterpaduan tampilan media	12,13	2
Total				13

2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah butir
1.	Desain Media	Desain tampilan media.	1,2,3	3
		Audio	4,5	2
		Kualitas teks yang ditampilkan	6,7,8	3
		Kualitas gambar yang ditampilkan	9,10	2
		Tata letak	11,12	2
2.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media	13,14,15	3
3.	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	16,17	2
Total				17

3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	Relevansi materi yang digunakan	1,2,3,4 ,5,6,7	7
2.	Kebahasaan	Penggunaan kaidah bahasa	8,9	2
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	10,11	2
3.	Penyajian	Keterpaduan tampilan media	12,13	2
4.	Desain Media	Desain tampilan media	14,15,16	3
		Audio	17,18	2
		Kualitas teks yang ditampilkan	19,20,21	3
		Kualitas gambar yang ditampilkan	22,23	2

		Tata letak	24,25	2
5.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media	26,27,28	3
6.	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	29,30	2
Total				30

4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Perorangan dan Kelompok Kecil Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kualitas materi	Kejelasan uraian materi	1,2,3	3
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4,5	2
2.	Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media dalam belajar	6,7,8	3
3.	Motivasi pembelajaran	Motivasi dalam belajar siswa	9,10,11	3
Total				11



**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

NIP :

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu materi, kebahasaan dan penyajian.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
MATERI					
A. Relevansi Materi yang digunakan					
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.				
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.				
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.				
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.				
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.				
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.				
KEBAHASAAN					
A. Penggunaan Kaidah Bahasa					
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.				
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.				
B. Penggunaan Bahasa					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.				
PENYAJIAN					
A. Keterpaduan Tampilan Media					
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				

D. Komentar

.....

.....

.....

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

NIP :

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
DESAIN MEDIA					
A.	Desain Tampilan Media				
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.				
B	Audio				
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.				
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				
C	Kualitas Teks yang Ditampilkan				
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.				
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				
D	Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan				
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.				
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				
E	Tata Letak				
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				
PENGGUNAAN BAHASA					
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				

15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A	Kemudahan Penggunaan Media				
16	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				
17	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.				

D. Komentari



LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTISI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Praktisi :

NIP :

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari enam aspek utama yaitu materi, kebahasaan, penyajian, desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
MATERI					
A. Relevansi Materi yang digunakan					
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.				
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.				
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.				
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.				
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.				
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.				
KEBAHASAAN					
A. Penggunaan Kaidah Bahasa					
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.				
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.				
B. Penggunaan Bahasa					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.				
PENYAJIAN					
A. Keterpaduan Tampilan Media					
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				
DESAIN MEDIA					
A. Desain Tampilan Media					
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				

15	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				
16	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.				
B	Audio				
17	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.				
18	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				
C	Kualitas Teks yang Ditampilkan				
19	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.				
20	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				
21	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				
D	Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan				
22	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.				
23	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				
E	Tata Letak				
24	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				
25	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				
PENGGUNAAN BAHASA					
26	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				
27	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				
28	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A	Kemudahan Penggunaan Media				
29	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				
30	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.				

D. Komentar

.....

.....

.....



LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri
melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada
Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.				
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				

D. Komentari

.....

.....

.....



Lampiran 07. Lembar Hasil Uji Judges Instrumen

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI			
A. Relevansi Materi yang digunakan			
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.	✓	
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.	✓	
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.	✓	
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.	✓	
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	✓	
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.	✓	
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.	✓	
KEBAHASAAN			
A. Penggunaan Kaidah Bahasa			
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.	✓	
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.	✓	
B. Penggunaan Bahasa			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	✓	

PENYAJIAN			
A. Keterpaduan Tampilan Media			
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i>	✓	
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i>	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 Maret 2022
Judges I



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Tampilan Media			
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.	✓	
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.	✓	
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.	✓	
B. Audio			
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.	✓	
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.	✓	
C. Kualitas Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.	✓	
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.	✓	
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
D. Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan			
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.	✓	
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.	✓	

E Tata Letak			
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
PENGGUNAAN BAHASA			
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	✓	
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓	
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓	
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA			
A Kemudahan Penggunaan Media			
16	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	✓	
17	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 Maret 2022
Judges I



I Made Hendra Sukmavasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI PRAKTIKI)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI			
A. Relevansi Materi yang digunakan			
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.	✓	
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.	✓	
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.	✓	
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.	✓	
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	✓	
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.	✓	
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.	✓	
KEBAHASAAN			
A. Penggunaan Kaidah Bahasa			
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.	✓	
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.	✓	
B. Penggunaan Bahasa			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	✓	

PENYAJIAN			
A. Keterpaduan Tampilan Media			
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
DESAIN MEDIA			
A. Desain Tampilan Media			
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.	✓	
15	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.	✓	
16	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.	✓	
B. Audio			
17	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.	✓	
18	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.	✓	
C. Kualitas Teks yang Ditampilkan			
19	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.	✓	
20	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.	✓	
21	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
D. Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan			
22	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.	✓	
23	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.	✓	
E. Tata Letak			
24	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
25	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
PENGGUNAAN BAHASA			
26	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	✓	

PENGGUNAAN BAHASA			
27	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami	✓	
28	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓	
29	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD	✓	
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA			
A	Kemudahan Penggunaan Media		
30	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan	✓	
31	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipelajari berulang-ulang	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 Maret 2022
Judges I



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL SISWA)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
KUALITAS MATERI			
A. Kejelasan Uraian Materi			
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.	✓	
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.	✓	
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami			
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	✓	
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.	✓	
PENGGUNAAN MEDIA			
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar			
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	✓	
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.	✓	
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.	✓	

MOTIVASI PEMBELAJARAN			
A. Motivasi dalam Belajar Siswa			
9	Kemenarikan media mampu memotivasi siswa dalam belajar	✓	
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran	✓	
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik perhatian untuk belajar	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 Maret 2022
Judges I



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI			
A. Relevansi Materi yang digunakan			
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti	✓	
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓	
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator	✓	
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan	✓	
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓	
6	Kesesuaian soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dengan materi	✓	
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami	✓	
KEBAHASAAN			
A. Penggunaan Kaidah Bahasa			
8	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	✓	
9	Kesesuaian penggunaan huruf kapital	✓	
B. Penggunaan Bahasa			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD	✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD	✓	

PENYAJIAN			
A. Keterpaduan Tampilan Media			
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Maret 2022
Judges II



Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP. 196606142003121002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Tampilan Media			
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.	✓	
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.	✓	
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.	✓	
B Audio			
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.	✓	
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.	✓	
C Kualitas Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.	✓	
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.	✓	
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
D Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan			
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.	✓	
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.	✓	

E Tata Letak			
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
PENGUNAAN BAHASA			
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	✓	
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓	
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓	
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA			
A Kemudahan Penggunaan Media			
16	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	✓	
17	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Maret 2022
Judges II



Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP. 196606142003121002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI			
A. Relevansi Materi yang digunakan			
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.	✓	
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.	✓	
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.	✓	
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.	✓	
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	✓	
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.	✓	
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.	✓	
KEBAHASAAN			
A. Penggunaan Kaidah Bahasa			
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.	✓	
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.	✓	
B. Penggunaan Bahasa			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	✓	

PENYAJIAN			
A. Keterpaduan Tampilan Media			
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
DESAIN MEDIA			
A. Desain Tampilan Media			
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.	✓	
15	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.	✓	
16	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.	✓	
B. Audio			
17	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.	✓	
18	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.	✓	
C. Kualitas Teks yang Ditampilkan			
19	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.	✓	
20	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.	✓	
21	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
D. Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan			
22	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.	✓	
23	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.	✓	
E. Tata Letak			
24	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
25	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	✓	
PENGGUNAAN BAHASA			
26	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	✓	

27	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓	
28	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓	
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA			
A	Kemudahan Penggunaan Media		
29	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	✓	
30	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Maret 2022
Judges II



Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP. 196606142003121002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL SISWA)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran dari Bapak/Ibu dapat langsung diisi pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
KUALITAS MATERI			
A. Kejelasan Uraian Materi			
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.	✓	
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	✓	
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.	✓	
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami			
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	✓	
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.	✓	
PENGGUNAAN MEDIA			
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar			
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	✓	
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.	✓	
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.	✓	

MOTIVASI PEMBELAJARAN			
A. Motivasi dalam Belajar Siswa			
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.	✓	
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.	✓	
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.	✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Maret 2022
Judges II



Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP. 196606142003121002

Lampiran 08. Perhitungan Validitas Isi Instrumen

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penelitian media, tabulasi silang antara kedua pakar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10, 11, 12, 13

Berdasarkan dari tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{13}{0+0+0+13}$$

$$V = \frac{13}{13}$$

$$V = 1,00$$

Dengan demikian berdasarkan kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

**Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran
Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz
Ahli Media**

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,17

Berdasarkan dari tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{17}{0+0+0+17}$$

$$V = \frac{17}{17}$$

$$V = 1,00$$

Dengan demikian berdasarkan kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

**Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran
Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz
Praktisi**

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

Berdasarkan dari tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{30}{0+0+0+30}$$

$$V = \frac{30}{30}$$

$$V = 1,00$$

Dengan demikian berdasarkan kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

**Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran
Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz
Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Siswa**

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10, 11

Berdasarkan dari tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$V = \frac{11}{11}$$

$$V = 1,00$$

Dengan demikian berdasarkan kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen penilaian media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

**Lampiran 09. Lembar Validitas Media Pembelajaran Interaktif Mandiri
melalui Aplikasi Quizizz**

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri
melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada
Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19840828 200912 2 005

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu materi, kebahasaan dan penyajian.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
MATERI					
A. Relevansi Materi yang digunakan					
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.				✓
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.			✓	
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.				✓
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.			✓	
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.				✓
KEBAHASAAN					
A. Penggunaan Kaidah Bahasa					
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.				✓
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.				✓
B. Penggunaan Bahasa					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.				✓
PENYAJIAN					
A. Keterpaduan Tampilan Media					
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓

D. Komentar

Perbaiki tata letak soal pilihan ganda dan essay, keD indikator tidak sesuai dengan keD

Singaraja, 4 April 2022
Dosen Pakar



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840828 200912 2 005

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP : 19761214 200912 2 002

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu materi, kebahasaan dan penyajian.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (\surd) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
DESAIN MEDIA					
A. Desain Tampilan Media					
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				✓
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				✓
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.			✓	
B. Audio					
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.			✓	
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				✓
C. Kualitas Teks yang Ditampilkan					
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.				✓
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				✓
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.			✓	
D. Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan					
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.				✓
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				✓
E. Tata Letak					
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.			✓	
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
PENGGUNAAN BAHASA					
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

Singaraja, 5 April 2022
Dosen Pakar



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 19761214 200912 2 002

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

NIP : 19710815 200112 1 001

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
DESAIN MEDIA					
A. Desain Tampilan Media					
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				✓
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				✓
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.			✓	
B Audio					
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.				✓
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				✓
C Kualitas Teks yang Ditampilkan					
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.			✓	
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				✓
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
D Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan					
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.			✓	
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				✓
E Tata Letak					
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
PENGUNAAN BAHASA					
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A Kemudahan Penggunaan Media					
16	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz mudah untuk digunakan.				✓
17	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi Quizizz dapat digunakan berulang-ulang.				✓

D. Komentar

1. Teks & latar pd tujuan lebih dikonstraskan (bertukar angkanya)
2. Pada slide 7 kata depan "di" sudah dihapuskan
3. Sumber gambar/video diberi sumber
4. Rangkuman dipaparkan dg tujuan pembelajaran, bisa 2 slide atau lebih.
5. Beri petunjuk singkat cara menjawab soal
6. Nama dosen pembimbing ditulis pada awal

Singaraja, 7 April 2022
Dosen Pakar



Dr. Y Made Teguh, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710815 200112 1 001

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd

NIP : 1989052820130501147

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
DESAIN MEDIA					
A. Desain Tampilan Media					
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				✓
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				✓
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.			✓	
B. Audio					
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.			✓	
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				✓
C. Kualitas Teks yang Ditampilkan					
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.				✓
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				✓
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.			✓	
D. Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan					
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.				✓
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				✓
E. Tata Letak					
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.			✓	
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
PENGGUNAAN BAHASA					
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A Kemudahan Penggunaan Media					
16	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
17	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.				✓

D. Komentar

media sudah bagus. perhatikan estetika video dan
tata tulis.

Singaraja, 7 April 2022
Dosen Pakar



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTISI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Praktisi : I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD

NIP : 19861010 201101 1 009

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari enam aspek utama yaitu materi, kebahasaan, penyajian, desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

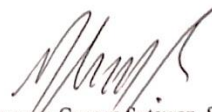
NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
MATERI					
A. Relevansi Materi yang digunakan					
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.				✓
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.			✓	
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.				✓
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.			✓	
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.				✓
KEBAHASAAN					
A. Penggunaan Kaidah Bahasa					
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.				✓
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.				✓
B. Penggunaan Bahasa					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.				✓
PENYAJIAN					
A. Keterpaduan Tampilan Media					
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
DESAIN MEDIA					
A. Desain Tampilan Media					
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				✓

15	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				✓
16	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.			✓	
B Audio					
17	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.				✓
18	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				✓
C Kualitas Teks yang Ditampilkan					
19	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.				✓
20	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				✓
21	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
D Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan					
22	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.				✓
23	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				✓
E Tata Letak					
24	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
25	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
PENGGUNAAN BAHASA					
26	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
27	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
28	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A Kemudahan Penggunaan Media					
29	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
30	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.				✓

D. Komentari

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

Amlapura, 11 April 2022
Praktisi



I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD
NIP. 19861010 201101 1 009

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTISI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Praktisi : I Nyoman Merta Sumadiana, S.Pd.SD., M.Pd

NIP : 19631231 198404 1 107

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari enam aspek utama yaitu materi, kebahasaan, penyajian, desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikancentang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
MATERI					
A. Relevansi Materi yang digunakan					
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.				✓
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.				✓
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.				✓
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.				✓
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.				✓
KEBAHASAAN					
A. Penggunaan Kaidah Bahasa					
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.				✓
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.				✓
B. Penggunaan Bahasa					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.				✓
PENYAJIAN					
A. Keterpaduan Tampilan Media					
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
DESAIN MEDIA					
A. Desain Tampilan Media					
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.				✓

15	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.				✓
16	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.				✓
B Audio					
17	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.			✓	
18	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.				✓
C Kualitas Teks yang Ditampilkan					
19	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.				✓
20	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.				✓
21	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
D Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan					
22	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.				✓
23	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.				✓
E Tata Letak					
24	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.			✓	
25	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.				✓
PENGUNAAN BAHASA					
26	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
27	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
28	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A Kemudahan Penggunaan Media					
29	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
30	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.				✓

D. Komentari

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

Amlapura, 13 April 2022
Praktisi



I Nyoman Merta Sumadiana, S.Pd.SD., M.Pd
NIP. 19631231 198404 1 107

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN PERORANGAN SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .			✓	
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.			✓	
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.			✓	
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				✓

D. Komentar

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,

Maram

Beva Bede Sekora Lurora

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN PERORANGAN SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .			✓	
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.			✓	
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.			✓	
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				✓

D. Komentar

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,



i Kadebrani Surtika P.....

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN PERORANGAN SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.


C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami			✓	
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.				✓
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.			✓	

D. Komentar

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,


Ikemang Agus Salma...

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.			✓	
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.				✓
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.			✓	
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				✓

D. Komentari

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,

Dj.

i Romang dika... jaya mardiana

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri
melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada
Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.			✓	
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.			✓	
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				✓

D. Komentari

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,

Dweng

Dweng KawiRAP

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .			✓	
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.			✓	
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.			✓	
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				✓

D. Komentari

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

Amlapura, 11 April 2022

Siswa,



ihsanah oza widi wignra
.....

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .			✓	
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.			✓	
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.			✓	
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.			✓	

D. Komentari

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,



Ni Komang Tri Juniartani

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.			✓	
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.			✓	
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.			✓	
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.			✓	
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.				✓
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.			✓	

D. Komentar

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,



NI LUH KARIANI

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA INSTRUMEN
PENILAIAN KELOMPOK KECIL SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Arsita Tirtadewi

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *Quizizz* ini didasarkan dari tiga aspek utama yaitu kualitas materi, penggunaan media dan motivasi pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.				✓
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .				✓
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.				✓
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.				✓
PENGGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.			✓	
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.				✓
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
MOTIVASI PEMBELAJARAN					
A. Motivasi dalam Belajar Siswa					
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.				✓
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.			✓	
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.				✓

D. Komentar

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

Amlapura, 11 April 2022
Siswa,



IMADE YUDHA RANDIK.

Lampiran 10. Rekapitulasi Data Hasil Uji Validitas

**Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui
Aplikasi Quizizz
Ahli Materi**

NO	INDIKATOR	SKOR		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-rata
MATERI				
A. Relevansi Materi yang digunakan				
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.	4	4	4,00
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4	4	4,00
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.	3	4	3,50
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.	4	4	4,00
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4	4	4,00
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.	3	4	3,50
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.	4	4	4,00
KEBAHASAAN				
A. Penggunaan Kaidah Bahasa				
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.	4	4	4,00
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.	4	4	4,00
B. Penggunaan Bahasa				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	4,00
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	4	4	4,00
PENYAJIAN				
A. Keterpaduan Tampilan Media				
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	4	4	4,00
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	4	3	3,50

Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz

Ahli Media

NO	INDIKATOR	SKOR		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-rata
DESAIN MEDIA				
A.	Desain Tampilan Media			
1	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.	4	4	4,00
2	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.	4	4	4,00
3	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.	3	3	3,00
B	Audio			
4	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.	4	3	3,50
5	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.	4	4	4,00
C	Kualitas Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.	3	4	3,50
7	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.	4	4	4,00
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	4	3	3,50
D	Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan			
9	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.	3	4	3,50
10	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.	4	4	4,00
E	Tata Letak			
11	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	4	3	3,50
12	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	4	4	4,00
PENGGUNAAN BAHASA				
13	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	4	4	4,00
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	4	4,00

15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	4,00
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA				
A	Kemudahan Penggunaan Media			
16	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	4	4	4,00
17	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.	4	4	4,00

**Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui
Aplikasi Quizizz
Praktisi**

NO	INDIKATOR	SKOR		
		Praktisi 1	Praktisi 2	Rata- rata
MATERI				
A. Relevansi Materi yang digunakan				
1	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Inti.	4	4	4,00
2	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4	4	4,00
3	Kelengkapan dan keluasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan Indikator.	3	4	3,50
4	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar/video yang digunakan.	4	4	4,00
5	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4	4	4,00
6	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan materi.	3	4	3,50
7	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah untuk dipahami.	4	4	4,00
KEBAHASAAN				
A. Penggunaan Kaidah Bahasa				
8	Penggunaan simbol dan tanda baca sudah tepat.	4	4	4,00
9	Penggunaan huruf kapital sudah sesuai.	4	4	4,00
B. Penggunaan Bahasa				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	4,00
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	4	4	4,00

PENYAJIAN				
A. Keterpaduan Tampilan Media				
12	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	4	4	4,00
13	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	4	4	4,00
DESAIN MEDIA				
A. Desain Tampilan Media				
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> menarik.	4	4	4,00
15	Identitas tampilan awal media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas.	4	4	4,00
16	Kombinasi warna pada media serasi dan disusun secara menarik.	3	4	3,50
B. Audio				
17	Efek suara/musik yang digunakan pada media terdengar jelas.	4	3	3,50
18	Intonasi suara penyampaian materi sangat jelas.	4	4	4,00
C. Kualitas Teks yang Ditampilkan				
19	Teks yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> terlihat jelas dan dapat dibaca.	4	4	4,00
20	Jenis font (huruf) yang dipilih sudah tepat.	4	4	4,00
21	Ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	4	4	4,00
D. Kualitas Gambar/Video yang Ditampilkan				
22	Gambar/video yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah menarik.	4	4	4,00
23	Gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan sudah jelas.	4	4	4,00
E. Tata Letak				
24	Tata letak tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	4	3	3,50
25	Tata letak gambar pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> sudah sesuai.	4	4	4,00
PENGGUNAAN BAHASA				
26	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	4	4	4,00
27	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	4	4,00

28	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	4,00
KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA				
A	Kemudahan Penggunaan Media			
29	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	4	4	4,00
30	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat digunakan berulang-ulang.	4	4	4,00

**Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui
Aplikasi Quizizz
Uji Coba Perorangan Siswa**

NO	INDIKATOR	SKOR			
		Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Rata- rata
KUALITAS MATERI					
A. Kejelasan Uraian Materi					
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.	4	4	3	3,67
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	3	3	4	3,33
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	4,00
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami					
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	4	4	4	4,00
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.	3	3	4	3,33
PENGGUNAAN MEDIA					
B. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar					
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	4	4	4	4,00
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.	4	4	4	4,00
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.	3	4	4	3,67

MOTIVASI PEMBELAJARAN						
B. Motivasi dalam Belajar Siswa						
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.	4	3	4	3,67	
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.	4	4	4	4,00	
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.	4	4	3	3,67	

**Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui
Aplikasi Quizizz
Uji Coba Kelompok Kecil Siswa**

NO	INDIKATOR	SKOR						Rata-rata
		Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Siswa 6	
KUALITAS MATERI								
A. Kejelasan Uraian Materi								
1	Materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk dipahami.	4	4	4	4	3	4	3,83
2	Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> .	4	4	3	3	4	4	3,67
3	Soal/pertanyaan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	4	3	4	3,83
B. Menggunakan Bahasa yang Mudah Dipahami								
4	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami.	3	3	4	4	4	4	3,67
5	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi	4	3	3	3	3	4	3,33

	<i>Quizizz</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda.							
PENGUNAAN MEDIA								
A. Kemudahan Penggunaan Media dalam Belajar								
6	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan.	4	4	4	4	4	3	3,83
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dapat dipahami dengan baik.	3	4	3	4	4	4	3,67
8	Suara audio/video dapat didengar dengan jelas dan mudah dimengerti.	4	4	4	4	3	4	3,83
MOTIVASI PEMBELAJARAN								
A. Motivasi dalam Belajar Siswa								
9	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu memotivasi siswa dalam belajar.	4	4	4	3	4	4	3,83
10	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.	4	4	4	4	4	3	3,83
11	Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi <i>Quizizz</i> mampu menarik perhatian untuk belajar.	4	4	4	3	3	4	3,67

Lampiran 11. Perhitungan Pedoman Konversi Skala Empat

Pedoman konversi skala empat atau skala *likert* didapatkan dengan menggunakan perhitungan berikut.

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{Mean Ideal} \quad \bar{X} = \frac{1}{2} \text{ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)}$$

$$SB_x = \text{Simpangan Baku Ideal} \quad SB_x = \frac{1}{6} \text{ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)}$$

X = Rata-rata skor

Skor maksimal ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

Mengacu pada tabel konversi nilai skala empat perhitungan tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} = \text{rerata ideal} &= \frac{1}{2} \text{ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)} \\ &= \frac{1}{2} (4 + 1) = 2,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SB_x = \text{simpangan baku ideal} &= \frac{1}{6} \text{ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)} \\ &= \frac{1}{6} (4 - 1) = 0,5 \end{aligned}$$

Keterangan :

- Sangat Baik $= X \geq (\bar{X} + 1 \cdot SB_x)$
 $= X \geq 2,5 + (1 \times 0,5)$
 $= X \geq 3$
- Baik $= (\bar{X} + 1 \cdot SB_x) > X \geq \bar{X}$
 $= 2,5 + 0,5 > X \geq 2,5$
 $= 3 > X \geq 2,5$
- Kurang Baik $= \bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1 \cdot SB_x)$
 $= 2,5 > X \geq (2,5 - 0,5)$
 $= 2,5 > X \geq 2$

➤ Tidak Baik = $X < (\bar{X} - 1.SB_x)$
 = $X < (2,5 - 0,5)$
 = $X < 2$

Pedoman Konversi Skala Empat

Rentangan Skor	Klasifikasi
$X \geq 3$	Sangat Baik
$3 > X \geq 2,5$	Baik
$2,5 > X \geq 2$	Kurang Baik
$X < 2$	Tidak Baik

(Dimodifikasi dari Mardapi, 2018)



*Lampiran 12. Narasi Audio dalam Media Pembelajaran Interaktif Mandiri
melalui Aplikasi Quizizz*

NASKAH AUDIO

SLIDE 1

Halo semua, perkenalkan nama saya Ni Kadek Arsita Tirtadewi. Pada kesempatan kali ini kita akan membahas mengenai Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar.

SLIDE 2 (Tidak Ada)

SLIDE 3

Kompetensi Dasar

3.2. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.

SLIDE 4

Indikator

3.2.1 Menjelaskan organ-organ pernapasan pada hewan serta fungsinya.

3.2.2 Menjelaskan organ-organ pernapasan pada manusia serta fungsinya.

SLIDE 5

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui menyimak sajian materi yang ada dalam aplikasi *quizizz*, siswa mampu menjelaskan organ-organ pernapasan pada hewan serta fungsinya dengan tepat.
2. Melalui menyimak sajian materi yang ada dalam aplikasi *quizizz*, siswa mampu menjelaskan organ-organ pernapasan pada manusia serta fungsinya dengan tepat.

SLIDE 6

Menurut kalian apakah makhluk hidup membutuhkan oksigen? Jawabannya tentu iya, karena makhluk hidup memerlukan oksigen untuk bernapas.

Lalu bagaimana proses pengambilan oksigen oleh makhluk hidup? Pada materi kali ini yaitu Pernapasan pada Manusia dan Hewan, kita akan mempelajarinya.

SLIDE 7 (Tidak Ada)

SLIDE 8

Pernapasan pada Hewan

Seperti manusia, hewan juga bernapas untuk mengambil oksigen dan membuang karbon dioksida. Namun, sistem pernapasan pada hewan berbeda dari manusia. Bahkan, sistem pernapasan pada hewan pun berbeda-beda sesuai jenisnya. Berikut sistem pernapasan pada beberapa jenis hewan.

SLIDE 9

Alat dan Sistem Pernapasan pada Cacing Tanah (Vermes)

Cacing tidak mempunyai alat pernapasan khusus, cacing bernapas melalui permukaan kulit. Kulit cacing selalu basah dan berlendir untuk memudahkan penyerapan oksigen dari udara. Oleh karena itu, cacing menyukai tempat lembap untuk menjaga supaya kulit tubuhnya selalu basah dan berlendir. Di bawah permukaan kulit cacing yang tipis, terdapat pembuluh udara. Saat udara masuk melalui kulit, oksigen diikat oleh darah. Pada darah cacing terkandung hemoglobin sehingga mampu mengikat oksigen. Oksigen yang diikat oleh hemoglobin lalu diedarkan ke seluruh tubuh. Zat sisa pembakaran berupa karbon dioksida dan uap air dikeluarkan dari tubuh juga melalui permukaan kulit.

SLIDE 10

Alat dan Sistem Pernapasan pada Serangga (Insekta)

Seperti hewan lain, serangga bernapas dengan mengisap oksigen dan melepaskan karbon dioksida. Namun, alat pernapasan serangga berbeda dengan hewan lain. Alat pernapasan serangga berupa trakea, yaitu sistem tabung yang memiliki banyak percabangan di dalam tubuh. Percabangan trakea disebut trakeola. Trakea mengedarkan oksigen langsung ke semua sel tubuh dan organ serta

menyerap karbon dioksida dari semua sel tubuh untuk dibuang. Udara memasuki trakea melalui pori-pori kecil di permukaan tubuh serangga yang disebut spirakel. Selanjutnya udara beredar melalui pembuluh udara kecil. Sel-sel tubuh mengambil oksigen langsung dari pembuluh udara kecil itu. Karbon dioksida dari sel akan mengalir ke trakeola, lalu dibuang melalui lubang spirakel.

SLIDE 11

Alat dan Sistem Pernapasan pada Ikan (Pisces)

Semua makhluk hidup, termasuk ikan, memerlukan oksigen supaya tetap hidup. Pengambilan oksigen ini melalui proses pernapasan yang melibatkan organ pernapasan. Ikan bernapas dengan organ khusus mirip saringan yang disebut insang. Insang berbentuk lembaran tipis berwarna merah muda dan selalu lembap. Insang terdapat tepat di belakang rongga mulut pada kedua sisi kepala ikan. Biasanya insang dilindungi oleh selaput atau rangka yang disebut tutup insang (operkulum). Di balik tutup insang ini terdapat empat deret insang yang saling tumpang tindih. Pada insang terdapat pembuluh darah halus. Pembuluh darah itu dapat menyerap oksigen yang terkandung dalam air dan melepaskan karbon dioksida dari darah. Insang juga berfungsi sebagai alat pengeluaran garam-garam dan sebagai penyaring makanan. Untuk memperoleh cukup oksigen, mulut ikan dan insang bekerja bersama-sama seperti pompa isap air. Pertama-tama tutup insang menutup. Secara bersamaan mulut terbuka dan dinding mulut mengembang. Saat itulah air terisap masuk. Kedua, rongga mulut menyempit dan mulut menutup. Secara bersamaan tutup insang terbuka. Akibatnya air keluar dari mulut dan melewati insang. Saat itulah oksigen dari dalam air terserap dan karbon dioksida dikeluarkan.

SLIDE 12

Pada gambar kiri di atas ditunjukkan saat pernapasan dimulai. Mulut ikan membuka dan rongga mulut mengembang untuk mengisap air. Gambar anak panah biru menunjukkan aliran air masuk ke dalam rongga mulut. Gambar sebelah kanan menunjukkan saat berikutnya mulut ikan menutup dan tutup insang membuka.

Gerakan mulut ikan dan tutup insang itu secara bersamaan memompa air keluar dari rongga insang. Anak panah biru menunjukkan aliran air keluar melalui insang.

SLIDE 13

Alat dan Sistem Pernapasan pada Hewan Amfibi

Katak termasuk hewan amfibi, yaitu hewan yang hidup di darat dan di air. Saat masih berupa kecebong, katak hidup di dalam air dan bernapas menggunakan insang. Insang kecebong terletak di luar tubuhnya dan terdiri atas lembaran-lembaran kulit halus mengandung kapiler darah. Setelah berumur 9 hari, kecebong bernapas menggunakan insang dalam. Insang dalam akan menyusut seiring mulai berfungsinya paru-paru dan katak muda pun tumbuh menjadi katak dewasa. Katak dewasa bernapas menggunakan paru-paru dan permukaan kulit. Di dalam paru-paru terdapat banyak gelembung udara yang sangat kecil, berselaput, dan penuh dengan kapiler darah. Di dalam gelembung udara, oksigen diserap dan karbon dioksida dikeluarkan. Selain dengan paru-paru, katak juga bernapas melalui kulit. Permukaan kulit katak selalu basah agar memudahkan penyerapan oksigen dari udara.

SLIDE 14

Alat dan Sistem Pernapasan pada Reptil

Hewan yang termasuk jenis reptil di antaranya ialah ular, kadal, cecak, buaya, dan biawak. Reptil bernapas menggunakan paru-paru. Udara masuk melalui hidung, lalu ke batang tenggorokan, lalu ke paru-paru. Paru-paru reptil terletak di dalam rongga dada dan dilindungi oleh tulang rusuk. Paru-paru reptil sederhana dengan beberapa lipatan dinding yang dapat memperbesar permukaan paru-paru. Namun, paru-paru kadal dan buaya lebih kompleks dengan beberapa belahan dan bertekstur seperti spons. Pada reptil yang sering berkubang di air seperti buaya, lubang hidungnya dapat ditutup selama menyelam. Dengan begitu air tidak akan masuk ke dalam paru-paru.

SLIDE 15

Alat dan Sistem Pernapasan pada Burung (Aves)

Burung bernapas dengan sepasang paru-paru. Paru-paru burung terletak di dalam rongga dada. Udara yang mengandung oksigen masuk melalui lubang hidung pada pangkal paruh sebelah atas. Selanjutnya udara masuk ke pembuluh udara yang disebut trakea. Dari trakea, udara sebagian masuk ke paru-paru dan sebagian lagi masuk ke kantong udara. Burung menghirup udara sebanyak-banyaknya saat tidak terbang. Sebaliknya, saat terbang, burung tidak menghirup udara. Udara diembuskan dari kantong udara ke paru-paru. Kantong udara burung berfungsi sebagai tempat menyimpan udara. Saat tidak terbang, burung menghirup udara sebanyak-banyaknya. Udara yang dihirup itu kemudian disimpan dalam kantong udara. Saat terbang, burung tidak menghirup udara melainkan mengambil dari kantong udara. Kantong udara juga membantu burung saat terbang, membantu mencegah hilangnya panas tubuh yang terlalu besar, dan memperkeras suara.

SLIDE 16

Alat dan Sistem Pernapasan pada Mamalia

Mamalia adalah jenis hewan yang menyusui anaknya. Ada dua jenis mamalia, yaitu mamalia darat dan mamalia air. Mamalia darat misalnya kambing, sapi, kerbau, dan kuda. Mamalia air misalnya paus, duyung, dan lumba-lumba. Alat pernapasan mamalia darat terdiri atas hidung, pangkal tenggorok, batang tenggorok, dan paru-paru. Perhatikan gambar organ pernapasan kuda berikut. Pada mamalia air, hidungnya dilengkapi dengan katup. Saat mamalia tersebut menyelam, katup akan menutup. Sebaliknya, saat mamalia tersebut muncul ke permukaan air, katup terbuka. Saat itulah mamalia air tersebut akan menghirup oksigen serta mengeluarkan karbon dioksida dan uap air.

SLIDE 17

Sistem Pernapasan pada Manusia

Manusia bernapas untuk memasukkan udara ke dalam tubuh. Udara mengandung oksigen. Oksigen dibutuhkan untuk mendapatkan energi dari makanan. Energi itu menggerakkan semua proses kehidupan yang sangat penting

pada tubuh. Organ pernapasan manusia terdiri atas hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, dan paru-paru (alveolus). Untuk lebih jelasnya, mari kita tonton di video selanjutnya!

SLIDE 18

Video “Mengenal Sistem Pernapasan Manusia”

Link youtube -> <https://youtu.be/AKW3Zen8DD4>

SLIDE 19

Rangkuman Materi

Setiap makhluk hidup pasti bernapas dengan bantuan organ pernapasan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan oksigen yang penting dibutuhkan tubuh. Oksigen dibutuhkan untuk mengolah berbagai zat di dalam tubuh dan mengubahnya menjadi energi.

Untuk hewan sistem pernapasannya berbeda-beda tergantung dengan spesies dan habitatnya. Contohnya pernapasan pada cacing tanah (*vermes*) yaitu permukaan kulit; pernapasan pada serangga (*insekta*) yaitu trakea; pernapasan pada ikan (*pisces*) yaitu insang; pernapasan pada amfibi yaitu insang, paru-paru, dan permukaan kulit; pernapasan pada reptil yaitu paru-paru; pernapasan pada burung (*aves*) yaitu paru-paru, trakea, dan pundi-pundi udara; dan pernapasan pada mamalia darat yaitu hidung, tenggorokan, dan paru-paru.

SLIDE 20

Rangkuman Materi

Organ pernapasan manusia terdiri atas hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, dan paru-paru (alveolus).

Sistem pernapasan pada manusia yaitu udara masuk lewat hidung dan mulut dan melewati proses penyaringan partikel-partikel kecil oleh rambut-rambut hidung, lalu menuju ke trakea atau batang tenggorokan. Udara dari trakea masuk ke paru-paru melewati serangkaian cabang di paru-paru yang disebut dengan bronkus dan bronkiolus, kemudian berujung di alveolus.

SLIDE 21

Jika kalian sudah paham dengan materi ini. Yuk kita mulai kuis nya!

Petunjuk Menjawab Soal

- 1.6.1 Ada 10 soal yang terdiri dari 6 soal pilihan ganda, 2 soal isian singkat dan 2 soal essay.
- 1.6.2 Untuk soal pilihan ganda, pilih salah satu kotak yang memiliki jawaban benar.
- 1.6.3 Untuk soal pilihan isian singkat, tulis jawaban dengan singkat dan benar.
- 1.6.4 Untuk soal essay, tulis jawaban dengan baik dan benar.

SLIDE 22-31 (Tidak Ada)**SLIDE 32**

Sekian dan terimakasih

Sampai jumpa dipertemuan berikutnya.



Lampiran 14. Dokumentasi



Dokumentasi melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Abang



Dokumentasi Uji Praktisi



Dokumentasi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Siswa

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Arsita Tirtadewi lahir di Karangasem pada tanggal 15 September 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Nyoman Putu Sutirta dan Ibu Ni Komang Sudiasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Tanah Lengis, Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Abang dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 1 Abang dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Amlapura dan melanjutkan ke Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2022 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar”.

